DOSYA TARİHİ DEĞİŞTİREN OYUNLAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2018/05 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 127 • ISSN: 1307-8933



İÇERİDE!
- **NI NO KUNI 2** REVENANT KINGDOM
- NORTHGARD
- **INJUSTICE 2** LEGENDARY ED.

ve dahası...

GOD of WAR

BABA OLMAK KRATOS'A YARADI!





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

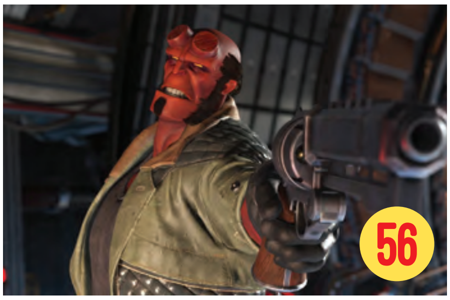


DOSYA

Tarihi Değiştiren Oyunlar

Bu oyunlar var olmasaydı hâlâ taş ve sopalarla takılıyorduk.



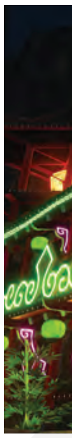


ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL









KAPAK



Her önüne gelen övüyor, peki o kadar iyi mi?
(Spoiler: Evet, o kadar iyi!)







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

ŞAŞIP KALMANIN GÜZELLİĞİ

İtiraf etmeliyim ki God of War'u oynamanın en tatmin edici yanlarından biri, oyunun sürprizlerle dolu olmasıydı. Çok uzun zaman sonra, yapım süreci daha tamamlanmamışken "biz bunu da başardık" deme hakkını kullanmayan, olan biteni kendi gözlerimizle görmemiz için oyunun son halini bekleyen bir 3A oyunla karşılaştık. Bence God of War'un asıl başarısı da bu oldu, dilini tuttu ve insanları beklentiye sokmak yerine onları hazırlıksız oldukları bir deneyimle vurdu. Vurulanlar arasında ben de varım. Uzun zaman sonra gerçek karakterini ancak oynarken keşfedebildiğim bir oyun bulmuş oldum. Hiç şikayetçi değilim.

Haliyle bu tür bir deneyim; yıl boyunca ön inceleme yapan, beta peşinde koşan, yapımcıların ağzından daha önce söylenmemiş bir cümle koparmaya çalışan bir derginin editörü olarak bana görevimizi sorgulatıyor. God of War örneğinden yola çıkarak, ne kadar az bilirsek o kadar çok mu etkileniyoruz oyunlardan aslında? Hiçbir pazarlama/reklam faaliyeti yürütmeden sürprizlerini "Başlat" tuşunun sonrasına saklayan kimi bağımsızları karşımızda görünce ağzımızın yüzümüzün dağılması da bu yüzden değil mi? Cevap "evet", bence oyuncu camiası olarak gaza getirilmekten ve sonrasında hayal kırıklığına uğramaktan bir miktar yorgunuz. Bu nedenle de sürprizlerini oyunun kendisine saklayacak kadar özgüveni yüksek ya da pazarlama bütçesi düşük oyunlara ayrı bir sevgi besliyoruz.

Diğer yandan oyunculuk kültürü dediğimiz şey, sadece bir "son çıkan oyunlar ve aldıkları puanlar" listesi değil. Yönetmeninden senaryosuna tüm sürecine hakim olmaktan keyif aldığımız, hiç oynamayacağımız oyunları bile 500 metreden tanıdığımız başka bir süreç bu. Oyungezer'in görevi de buralarda bir yerde işte. Oyun kültürüne dolaylı yoldan hizmet etmeye (dolaylı, çünkü bunu sadece istediğimiz için yapıyoruz, işe yaramak için değil) ve karşılaştıklarımızın yarattığı heyecanı paylaşmaya devam! Devamı ilerleyen sayfalarda.

Selam! OGZ

forum, email, facebook





Legion'ın yeni sezonu, anca girişilen bir Hellblade, Steins;Gate 0, ikinci kez bitirilen Persona 5'in sonları, The Walking Dead ve Agents of Shield'da kafayı sıyıran karakterler derken "nispeten" sağlıklı bir beyne sahip olduğum için şükrettiğim bir ay oldu. Sıkıntı yok yani. Değil mi Tyler?

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
SARP KÜRKCÜ



Baltanızı atın, dönmezse sizin, dönerse Kratos'undur!

İçimizdeki Oyungezer sevgisi

Tüm Oyungezer ailesine selamlar. Sarp kardeşime de hoş geldin, sefalar getirdin, özledik seni. Hiç haber vermeden dergimizden ayrıldın, üzüldük tabii ki. Hayırlısı olsun diyelim. Sorularıma geçiyorum.

1. Ömer bey ilk olarak Türkiye'nin bu saygın dergisini okumaktan büyük bir gurur duyuyorum. Yıllar önce bestelenmiş olan Oyungezer müziği hâlâ kulaklarımızda. Var mıdır yeni projeleriniz 200. veya 250. sayı için?

2. Sarp bey Elite Dangerous: Horizons'a yeni güncellemeler geldi. Bu oyunun tadı başka oyunlarda hâlâ bulamıyorum. Ne dersiniz?

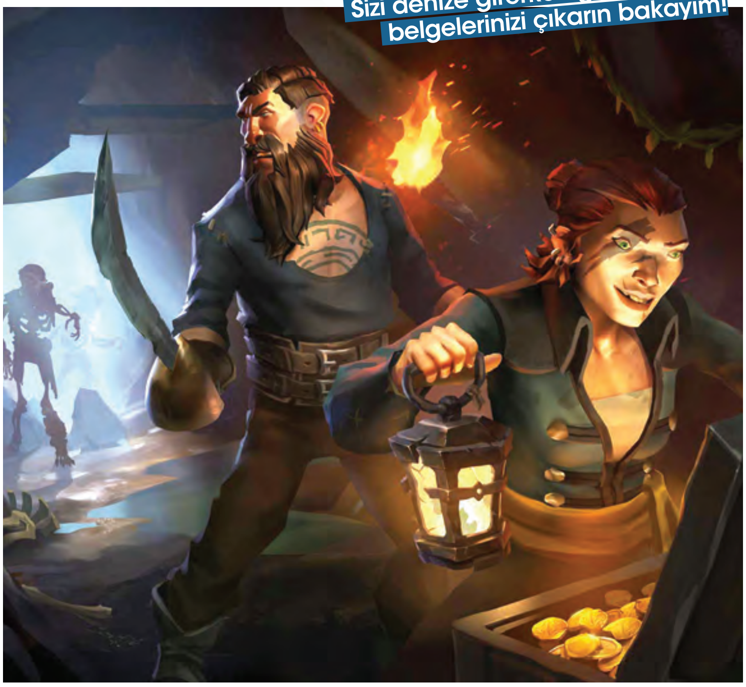
3. Animatrix, Ghost in the Shell ve Dragon Ball tarzında olan yeni veya eski animelerden birkaç tane yazabilir misiniz?

4. IGN sitesi Humble'ı satın alabiliyorsa Oyungezer de Playstore, GoG, Steam tarzında site yapıp oyun satsa kâr yapma ihtimali olur mu?

5. Bir oyun yapsak ya da mobil bir oyun yapıp 1 milyon satsak bu iş dergiciliğe yeni bir çığır ve bakış açısı getirmez mi ve kazandırmaz mı? Ya da sizlerin içinden geçen şunu yapsak daha farklı olur dediğiniz neler var bu dergicilik için? Çünkü bu işlerin ötesinde şeyler yapabilecek kapasitede kaliteli, kalifiye ve yetenekli dostlar ve çalışanlar olarak görüyorum bu dergiyi.

Hepinize selamlar, kolay gelsin. Okurlar olarak sizleri her zaman desteklemeye devam edeceğimizi bilin.
- Hakan Azkaç

Sizi denize girerken gördüm, hırsızlık belgelerinizi çıkarın bakayım!



Size de selam Hakan bey (niye böyle beyli meyli yazıyorsunuz ya, ben de beyli yazmak zorundaymış gibi oluyorum, kendimi Beylerbeyi muhtarı gibi hissediyorum).

Hakan'ım selamlar. Arada kafamı uzatıyor, 2 kelâm ediyor sonra yine yok oluyorum. Serbest yazarlığın da keyfi ayrı şimdi. Keh keh keh... - Sarp

1. İnsanlar bizi umursayıp okudukları için bizde var asıl birazcık gururumsu bir şeyler, teşekkürlerimi yollayayım. Valla benim dergiyle ilgili en uzun vadeli planlarım "bu oyun ayın sonunda çıkıyormuş, bir dahaki sayıda inceleriz" gibi şeyler olduğu için bir şey diyemiyorum. 200 dediğin sayıya gelene kadar insanlık birkaç gezegene koloni kurmuş olur gibi bile geliyor yani şu an bana, o kadar uzak. 250'ye zaten beşinci boyutta yaşamaya başlarız.

2. *Sea of Thieves incelemesiyle uğraşırken oyun basını (ve fanatik oyuncular) ile ne kadar ters yönde olduğumu fark ettim. O anda genel goygoyun takibi değil, niş eğlencelerin peşinde olunmalı dedim kendi kendime. Elite: Dangerous da benim için niş ama bir o kadar da derişik bir deneyim. Kendince kemikleşmiş bir kitlenin aylarca jump yaparak galakside birbirine yardım etmek için çabaladığı bir sanal platform. Oyunculuğun 2018'de katı kuralları olması gerekmiyor zaten. - S*

3. Animatrix ve GITS gibi düşünsel derinliği yüksek, distopik serilerden Serial Experiments Lain var ilk aklıma gelen, iyi kafa ağrıtır. On-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

lardan biraz daha az güzel ama yine de bayağı iyi olan Ergo Proxy'nin de ismini anayım. Evangelion, Akira ve bayağı alakasız aslında ama Garden of Sinners'ı da sevebileceğini düşündüm ayrıca. Dragon Ball gibi dersen de uzunluğu seni korkutmazsa büyük hayranı olduğum One Piece, korkutursa Naruto var elbette ki. Onun uzunluğu da korkutabilir ama, bu türdeki animeler yüzlerce bölüm sürmeleriyle meşhur, öyleyse de son zamanların en sıkı aksiyon animelerinden My Hero Academia'yı önereyim. Yeni sezonu da bomba gibi başladı.

4. Bu dediğin tamamen imkânsız olmasa da pratikte çok da mümkün değil. IGN dediğimiz İngilizce yayın yaptığı için tüm dünyaya ulaşan, güçlü bir marka ve dolayısıyla onların sahip olduğu sermayeye ve iş gücüne bizim sahip olmamız pek mümkün değil. Kurulacak iş bağlantıları, altyapı, pazarlama bütçesi, desteği, bilmemnesi derken boyumuzu aşar öyle bir proje doğrusunu istersen.

Humble ve IGN arasındaki ilişkinin vergiyle de alakası var bu arada. Humble'ın bağış kısmı farklı şekilde vergilendiriliyor diye biliyorum, her ne kadar kâr amacı güdüyor olsa da. IGN'in (daha doğrusu Ziff Davis'in) Humble'ı oyun satarak para kazanma üzerinden aldığını da sanmıyorum. Ayrıca Humble Widget var, bağımsız geliştiricilerin kanına sızmak için bir sebep. Son olarak da Humble aksak da olsa bir yayıncı. Bir medya organizasyonunun bir yayıncıyı alması burada mevzu bahis. Yani anlayacağınız, IGN'in Humble'ı alışı kâr odaklı değil, ki Humble yüksek miktarda insanı işten çıkarmak zorunda kalmıştı. - S

5. Valla Hakan (bey?) eleştirmenler için ne derler bilirsin: Bir işi yapamayan eleştirmen olur. Bize verdiğin payeler için teşekkürler ama abartı olmuş biraz :) Ortaya kendi halinde bir şeyler koymaya çalışan kendi halinde insanlarız. Ben de güveniyorum OGZ bünyesindeki herkesin zekâsına ve iyi niyetine ancak pratiğe baktığında buradaki neredeyse herkes zaten işinde gücünde, OGZ'ye ek zamanında destek atan insanlar. Oyun geliştirmek gibi zaman ve önemli yeterlilikler isteyen bir şeyi topluca ortaya koyabilecek imkânlarımız yok. İmkânımız olsa bile içimizdeki herkesin kendi farklı hedefleri ve hayalleri var, onlara yatırım yapmayı tercih eder.

Kişisel olarak sorarsan bir oyun geliştirmeyi elbette ki isterim. Şu an hadi geliştir desen hiçbir şey yapamam belki ancak bu konuda adımlar atmak, kendimi geliştirmek harika olurdu. İşinden arta kalan zamanlarında hayallerinin peşinden koşan ve bunları gerçekleştiren insanlara saygım sonsuz ama ben onlardan biri değilim, ben işimden arta kalan zamanlarımı keyfime veya günü kurtaracak başka projelere ayırmayı tercih eden sıradan biriyim. Kısacası "OGZ Game Studio" işi biraz zor. Ha, aramızda OGZ olarak değil de kendi olanaklarıyla oyun geliştirme projeleri olan arkadaşlar varmış duyduğuma göre, o ayrı.



Çizgi roman uyarlaması, bilimkurgu falan derken Friends gibi "normal" dizileri es geçmeyin.

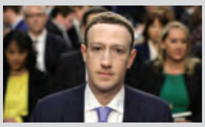




→ Infinity War'u ciddiye almak istiyorsanız izlemeyiniz: ***tinyurl.com/ogz-127-tuhaf-infinity***



→ Dünyanın en gerekli Youtube kanalını buldum: ***tinyurl.com/ogz-127-ohoho***



→ Zuckerberg'in savunmasının "yanlış" dudak okumalı hali müthiş: ***tinyurl.com/ogz-127-zuck***

Burnumu Unity'ye ve C#'a soktuğumdan beri yemediğim dayak kalmadı. Sanskritçe öğrenmek isteseymişim şansım daha yaver gidebilirmiş. Bizden pek devrimsel bir iş çıkacağınıysa sanmıyorum açıkçası. Ömer haklı, insanların vakti gerçekten çok az. - S

Varlığınız yeter Hakan, selamlar bizden.

İlk selamım

Selamlar Ömer abi ve Sarp abi. Bu buraya gönderdiğim ilk yazı.

Ben 12 yaş için şöyle güzel bir FPS, savaş türü bir oyun arıyorum. Mesela Fortnite gibi, Overwatch gibi herhangi bir 12 yaş oyunu öneriniz var mı? (^◡^) *- Eren Enes Kart*

Selamlar Eren Enes, ilk yazın hayırlı olsun, daha nicesini bekleriz. Ateşli silahlı oyunlar söz konusu olunca +16'dan daha düşük yaş sınırlaması olan oyun bulmak cidden güç. Ama bir tane şahane önerim olacak: Superhot. İlk fragmanı bende travmatik bir etki yarattığı için oynamadım (hâlâ kafamdan gitmiyor adamın o SUPER HOT SUPER HOT deyişi...) ama çok fazla övgüsünü duymuşluğum var.

Superhot'ı bir tek VR'la oynayamadım, onun dışında saatlerimi gömdüğüm nadide bir oyundur. Kesinlikle kap, eğlen. Özellikle ladder haritaları ayrı zevklidir. Savaş üzerinden beslenen eğlenceyse beni gün geçtikçe korkutuyor. İsmet İnönü'ye "erkekliğimizi öldürdü" diye her saldırıldığında ondan alıntılanan "sizi ekmeksiz bıraktım ama çocuklarınızı babasız, kadınlarınızı kocasız bırakmadım" lafı gibi (2. Dünya Savaşı), savaşı el üstünde tutulan bir değer olarak görmek beni bayağı bozuyor. FPS olmasın diyorsan da This War of Mine'ı öneririm. Türkçe altyazıları da var hem. Savaşı bir de o tarafından görmek gerekli çünkü. - S

Online Topluluk

Okulda ceketimi üzerime örtmüş, akşam oynayacağım The Legend of Zelda'yı düşünüyordum. O kadar çok geç cevap verdiniz ki ümidim kırılmıştı. Sizi düşünerek sanırım hep yalnız kalacağım derken ceketimin altında telefo-

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

İzmir'de buluştuk! Soldan sağa: Eren E., Didem, Emre S., Ömer, M. İhsan, Sarp, Tarık, Ares, Şahap



num titredi. Uyumaya devam edecektim ki belki siz e-postama yanıt vermişsinizdir diye son bir ümitle baktım telefonuma. O an mutluluktan ölecektim :) Ama siz de haklısınız yüzlerce kişi size e-posta atıyordur. Siz msj attığınız o an okulu bırakıp eve geçtim ve yazmaya başladım, birkaç saat sonra toparlayabildim tüm düşüncelerimi. Sizi ne kadar çok sevdiğimi belki buradan tahmin edebilirsiniz :) Geçen ay önerdiğin kanallar gerçekten güzel, bir de zen-kun ile sinon kanallarını deneyebilirsin. Tüm sevgilerimle sorularıma geçiyorum (uzun zamandır sormak istediğim soruma):

1. Kendimi yalnız hissetmeyeceğim, dostluklar kurabileceğim, biraz aksiyonlu online bir PC oyunu biliyor musunuz? Yanlış anlamayın ama ihtiyacım var biraz.

2. Yabancı dizi meraklısıyım, sizin de önerebileceğiniz diziler var mı?

Son olarak dediğiniz serileri oynama sıramda öne çektim :) Bu arada çayı sıcak tutun, her an bir baskın yapabilirim. Daha önce görmüş olmasam da size kalpten bağlıyım, sizi seviyorum, arayı açmayalım :) Görüşmek üzere. *- Emre Sanyar*

Yeniden selamlar Emre. Ay boyunca her maili geldikçe cevaplamak, sonra Selam'ın konuğuna göndermek, geri almak vesaire işleri çok karıştıracağından Selam'a ay sonlarında toplu halde girişiyorum. O nedenle birçok maile geç yanıt vermiş oluyoruz, affınıza sığınıyorum o nedenle. Yoksa yüzlerce kişinin mail attığı falan yok (burada yazar bu satırları okuyup bir şey yazmayan okurlara bakıp adeta bir tripcan, bir tsundere gibi "hmpf" deyip kafasını çevirir). Hele zaten yüz mail gelse de böyle sıcak maillere yanıt yazmamak eşeklik olurdu, o da ayrı :) Kanal önerileri için teşekkürler, şu an Cinderella çalıyor, modumu değiştirmeyeyim ama en kısa zamanda göz atacağımdır.

1. Çok güzel ve aslında cidden çok kişi için önemli bir soru sormuşsun ancak net yanıtlarım yok maalesef. Kendime bir oyundaki bir toplulukta yer edinmek, insanlarla görevlere çıkmak falan çok istediğim bir şeydir her zaman ama tek kişilik oyunlardan da kopamıyorum. Dolayısıyla yalnızca tahmin olacak ama: En popüler online oyunlar bu konuda uygun değildir diye düşünüyorum. LoL ve CSGO gibilerde düşman bulmak daha kolay olsa gerek. WoW da çok uygun değil gibi, onun toplulukları da çok yıllar önce oturmuş durumda, yeni gelen olmak zor orada. The Elder Scrolls Online veya Final Fantasy XIV güzel seçenekler gibi duruyor bana sorarsan. FF XIV'i etliye sütlüye dokunmadan oynuyordum ama etkileşime geçtiğim insanlar da hep dost canlısıydı. Ama tabii nihayetinde senin topluluk arasına katılma isteğine ve becerine ve bolca da şansa bağlı böyle şeyler. Devasa online büyük gelir dersen Payday 2, World of Tanks gibi opsiyonları da düşünebilirsin. Veya belki Sarp'ın tavsiyeleri vardır? *(Ben atlayayım, A Tale in the Desert'ın arkadaş canlısı ve insanlığa dair umut veren topluluğuyla tanışmanı öneririm. -Serp.)*

Zamanında WoW'da Beykoz diye bir loncaya üyeydim. O zamanın insanları tatlıydı, sonra o insanlar bile bıraktı. Başlarda Elite: Dangerous örneğini verdim aslında. Doğru insanlara rastlayabilirsen topluluğu harikuladedir. Ama o da, bu noktada verebileceğim diğer tüm örnekler de İngilizce olacaktır. Çünkü Türkiye'de gerçekten içine girdiğim tüm topluluklar ya din ya siyaset ya da milliyet tartışmalarıyla paramparça oldu. İnsanımızın "hele bir rengini belli et genco"ya ya da "ondan mısın, bundan mı"ya bağlaması son bulmadıkça, istediğin biraz zor gerçekleşecek bir durum. Yaşını bilmiyorum, ama üniversite dönemlerindeysen eğlence ve bilgi odaklı (kariyer vs. değil) kulüplere gidebilirsin. Yüz yüze, çoğu zaman dijital arkadaşlığı geçer çünkü. - S

2. Dizi izlemeyi ben de seviyorum ancak çok da orijinal olmaz önerilerim. Zaten beş milyon kere duyduğun Game of Thrones, Breaking Bad, Battlestar Galactica, Legion gibi isimler sayabilirim. Yalnız her şeye rağmen ben sitcom'ları ayrı bir seviyorum. Friends ve How I Met Your Mother, 10'ar sezon daha olsa izlerdim. Resmen hayat enerjisi veriyorlar.

Mr. Robot'un ikinci sezonu çok sükse yapmayınca insanlar unuttu ama canavar gibi bir 3. sezonu var. Oyunculuk, çekim kalitesi, kurgu, ses mühendisliği falan dâhil. - S

Çay makinesi arada arıza yapıyor ama en kötü cezvede su kaynatır sallama çay yaparız, buyur uğra estiği zaman :) Görüşürüz.

PS4 Kiralamak

Selamlar herkese. Aslında pek de yazmaya niyetim yoktu ama kafama ufak bir soru takıldı ve sormak istedim. Malum God of War çıktı, yer yerinden oynadı ama bende PS4 yok ne yazık ki. Yazın bir PS4 kiralayıp oyunu bitirsem işi ucuza getirebilirim sanki :P Kaç para harcamam gerekir sizce? Ya da başka bir öneriniz var mı? *- Mete Yüceer*

Selamlar sana da Mete. Maalesef pek bir bilgim yok kiralama hizmetleri konusunda ancak PS4 kiralamanın yaygın bir şey olduğu malum, hem bulunduğun şehirde hem de internette kiralayan yerler rahatlıkla bulabilirsin. Gördüğüm kadarıyla fiyatlar da insancıl ancak yeni çıkmış popüler bir oyun olduğu için God of War kiralayabileceğin bir yer bulabileceğin konusunda şüpheliyim. Bence doların 4 küsür olduğu bir ülkede yaşayan insanlar olduğumuz için gazımızı kendi içimizde yaşamayı öğrenmeliyiz. Yaygınlaştığında bitirirsin God of War'u, acelesi yok. İlla PS4 dersen daha bunun Bloodborne'u, Horizon'ı falan var.

Oyunu fiziksel olarak bulabilirsen ne âlâ. Ya da dijital ve cihaza kurulu olursa. O zaman birkaç yan görev, her şeyi delicesine bitirmeden ve soluklu oynayarak 24 saat gibi bir sürede bitirebilirsin. Valkürlere odaklanırsan, diğer konulara iyice eğilirsen, her yazıyı okursan bunu 32-33 yapabilirsin. Kiralama hesabını bunun üzerinden yap, ama her koşulda 299 TL oyun + PS4'ün herhangi bir sürümü ikilisinden daha ucuza gelecektir. - S

Magzter Aymazı

Selam OGZ, 40 yaşına girdim Aralık ayında. Ama yaşla bilgelik gelmiyormuş :) Gidip dergi alması zor geliyordu. Zaten dergi de bir geliyor, bir gelmiyor, gelse de bitiyor falan, bulunmuyor deyü Android abonesi oldum. Tırtbucks'ta müşteri bekleyen beyaz yaka triplerine falan girdiğimde açar telefonda okurum dediydim. Telefonda göz bozuyor, keşke bilgisayarda da okusak ya diyordum. Ne ara Magzter sayfasına girdim bilmiyorum. Çat diye şifrem dahi çıktı, al Oyungezer'e abonesin, oku dedi. Böyle bir aymazlığım (Mallık? :)) var, yazayım bari dedim.

CAD tasarım yapıyoruz, makine simülasyonu falan. İş bilgisayarı lazım diye GTX 1070 ekran kartlı bir Gamebook patlattım Haziran ayında. Yeme-

di tabii kimse, abi oyun oynucan sen di mi dediler? Yok çalıştım, ama oyun da oynadım. PS4 var, açmaz oldum hatta. "Kesin seneye GTX 1100 serisi çıkar, elde patlar bu bilgisayar" demiştim. Ama çıkmayacak bu madenciler yüzünden sanki, siz ne diyorsunuz?

Oyun bence büyük ekranda, ev rahatlığında, konsolda oynanır. Taş gibi bilgisayar var ne oynayayım, ne oynayayım diye bakınıyordum. OGZ Top 100'e baktım (Magzter diye bir şey var abi, müthiş :D). Oradakiler güzel ama vakit alacak. Yok yine yeniden Skyrim mi? Neden olmasın ama Special Edition yok Steam'de bende. Derken 1 numara neymiş: The Witcher 3! Yahu 2015 - 2017 arasında PS4'te sadece The Witcher oynadım desem yeri var. Gittim yeniden The Witcher aldım PC için. Hata yapmıyorum değil mi, bunca oynanmamış yeni oyun varken? Yok o bitince de biliyorum Skyrim alacağım, Temeria'dan Tamriel'e döneceğim. Sonra da büyük ihtimalle de Diablo 3 harddisk'teki yerini bulacak.

Alacağınız olsun OGZ Bey! Melitele sizi nasıl biliyorsa öyle yapsın :) Konulur mu ya The Witcher 3 son 10 yılın 1 numarasına??? Yine yeniden başladım The Witcher 3'e. Sanki hiç bırakmamışım gibiydi. Geralt'ın sesini duyunca göçtüm gittim bu dünyadan zaten. Karaktere bu kadar bağlandığım bir oyun da bilmiyorum. Bu sefer Triss olacak partner dediydim, Yennefer'i görünce White Orchard'da yelkenleri yine suya indirdim :) Ne küsel AC: Origins alacaktım, olmadı OGZ. Önümüzdeki 6 ay da Velen-Novigrad-Skellige üçgeninde geçecek anlaşılan.

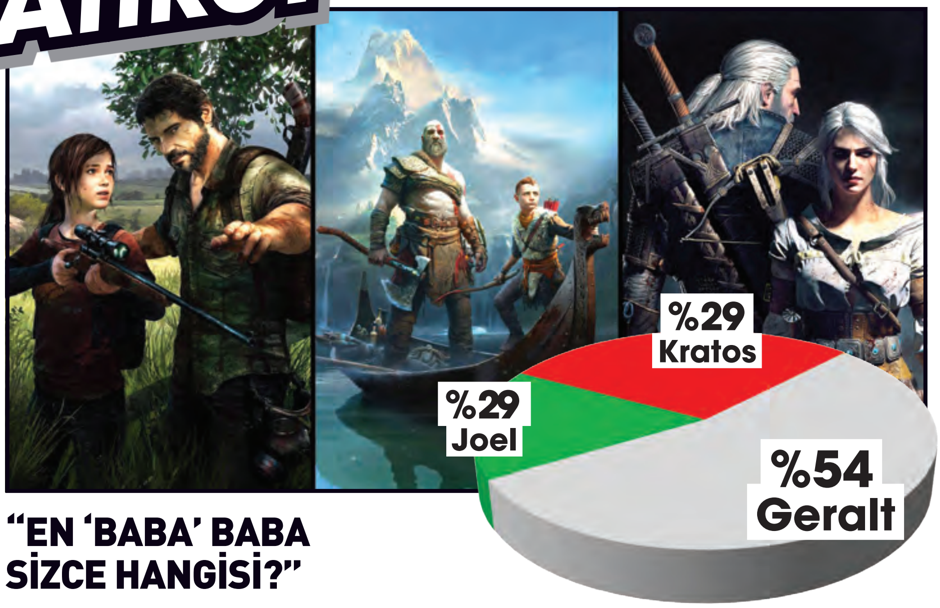
Hakikaten The Witcher 3 gibi oyun 10 senede bir gelir. Çıtayı o kadar yükseltti ki CD Project, Cyberpunk büyük hayal kırıklığı olacak korkarım :(
Ne oynayayım derken NieR: Automata'yı çok merak ettim. Videolara baktım, PC değil PS4'te oynanmalı sanki, sizin tavsiyeniz nedir? Bir de OGZ ilk 100'de der iken Nier için, başka bir yerli site 68 vermiş. İkirciklendim, ama dedim OGZ ne derse doğru der.

PS4'te FPS oynayamıyorum. Multiplayer sevmiyorum. Ama PC'de ilk denediğim Titanfall 2 oldu (OGZ öyle dedi çünkü). Senaryosu ne kadar güzeldi öyle. Niye bu kadar geri planda kaldı? Neden EA o kadar güçlü markaları arasında ezdi bu şaheseri? Var mı tek kişilik senaryosu güzel son dönem bir FPS öneriniz?

Kalın sağlıcakla OGZ. *- Cem Demir*

Selamlar Cem, belki de hata bizdedir yahu. Fiziksel dergiye abone olanın otomatik olarak dijital abone de

Anket



"EN 'BABA' BABA SİZCE HANGİSİ?"

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Kratos ve Joel çok iyi baba karakterleri ama Geralt'ın Ciri'ye olan sevgisi benim için çok başka. @Adem Akbulut

Adam Witcher, yani normalde insanların sorunlarına karşı ilgisiz olması gerekirken Ciri için inanılmaz, sevgi üstü bir hissi var. @Coşkun Baytaş

Kratos tabii ki, anasını satayım evladı için tanrı kesiyor adam. @Gökay Cankurtaran

BOY! @Hasan Polat

Joel = merhamet... Kratos = öfke... Geralt = tutku @Emre Emre

Geralt çünkü hiç konsolum olmadı :) @Hasan Eren Selim Ateş

Müslüm Baba. @Ahmet Çağatay Demirtaş

→ ARKADAŞLARINIZLA BİR ARADAYKEN EN ÇOK HANGİ OYUNLARI TERCİH EDİYORSUNUZ VE NEDEN?

Hangi oyunu açarsam açayım benim dışında kimse oynamıyor. Etrafımda kimse olmadığından da olabilir, bilmiyorum. @Serkan Altınbaş

Sanırım Mortal Kombat. Ama ne kadar taktiksel oynamayı denesem de rastgele tuşlara basmak daha iyi bir yöntem. @Ediz Sivrikaya

Arkadaş? @Emre Tektaş

Yeni karakter açtırıp WoW'a başlatmaya çalışıyorum. @Alperen Aykut Aydemir

Kime "kanka şöyle bi co-op oyunu var" desem "o ne lan öyle oyun mu olur gel LoL atak" diyorlar. @Volkan Yılmaz

Genelde "Sınavlardan Geçebilir Miyiz Simülatör" oynuyoruz. @Enes Utku

→ @OYUNGEZER: ÇOK ÖZEL DEĞİLSE (YA DA ÖYLEYSE) BABANIZ SİZİ NE DİYE ÇAĞIRIYOR? BOI?

Bana her konuşmamızda "İstanbul kadar güzel kızım" diyecek enerjiyi nereden buluyosun baba? @pebblesinmymind



"Gizmo"... Benzemiyorum da halbuki. Benziyo muyum Serpil? :(@gizemsedef



"Evlat". Ama balta kullanmıyor neyse ki. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



olduğunu daha bir göz önüne çıkarmamız gerekebilir mesela. Hmm… Geçmiş doğum günün de kutlu olsun bu arada. 40 yaşına gelmişsin hâlâ oyun mu oynuyorsun, aç televizyondan Türk dizisi falan izle yahu ^_^

Bilgisayara yeni parça alma niyetinde olduğun zaman hep birileri "abi az bekle şu çıkacak, dolar da çok yüksek zaten" muhabbeti yapar ya, ben onlardan değilim. Her zaman yeni bir şeyler çıkacağı ve memleket de giderek çamura battığı için dolar da giderek daha da yükselecek. Niyetliysen al gitsin yani. Hem yeni kart çıksa bile onun oturması, oyunları çökertmeyen sürücülerin çıkması falan derken yine biraz zaman alır. İyi etmişsin yani kısacası, 1070 yıllarca götürür. Ben evde 680 kullanıyorum, çok da bir şikâyetim yok şahsen.

Yarama tuz basıyorsun. The Witcher 3'ü baştan oynama alevi yavaş yavaş bana da gelmeye başlıyor şu sıralarda sanki. Ama biraz daha bekleyebilirim galiba. Kitaplarının tamamı çıksın, okuyayım, ondan sonra bir gaza gelip 1-2-3 yaparım gibi. Skyrim ve de Fallout 4 benim kökünü kazımaya bir türlü fırsatım olmamış oyunlar, asıl onlara bir daha yürüyesim ne zamandır var. Hoş şimdi Pillars 2 falan derken yine uzun süre zamanım olmayacak gibi ama bakalım. Special Edition'ı da çok kafana takma derim. Normal versiyonun mod desteği yeter de artar bile.

Yani ikinizden de özür dilerim ama döne döne aynı oyunları oynama kültürü bende hiç yok yahu. AC: Origins bambaşka güzel bir deneyimdi. God of War da öyle. Skyrim'i yıllarca (3 yıl) oynadım mesela ama ardışık yıllardı bunlar. Sonrasında yoluma devam ettim. Yeniliklere kapalı olmayın canlarım, "artık böylesi çıkmıyor" mantığı insanların konfor alanını sevdiği için uydurduğu şeylerden :D - S

Sen NieR: Automata konusunda bana güven bak. Son yıllarda oynadığım en yaratıcı, en dramatik, en manyak oyunlardan biriydi. İlk başta göründüğünden çok daha fazlası olduğunu garanti ederim. İstediğin platformda oynayabilirsin ama gamepad tavsiyedir PC'de bile oynayacaksan.

İşte dediğin sebepten geri planda kaldı Titanfall 2 :/ Senaryo tarafı özellikle robot aksiyonu seven benim için harikaydı gerçekten. Aksiyonu, bölüm tasarımı vs. sıkıydı, bunun yanında bizim elemanla robotu arasındaki kimyayı izlemesi de çok tatlıydı. Kişisel tercihtir ama ben Dishonored ve Doom'dan bile daha çok sevdim tek kişilik tarafını Titanfall 2'nin. Ah EA ah… Gerçekten nasıl bir mantıktır onu CoD'la BF arasında çıkarmak… Bu konudan şikâyet etmekten sıkılmayacağım. Bu arada Titanfall'u daha çok sevdim falan dedim ama Dishonored ve Doom da kesinlikle harikaydı, eğer oynamadıysan önerim onlardır direkt.

Maddeleye Maddeleye

Selamlar başta Ömer ve ~~Yiğit~~ Sarp abi olmak üzere tüm OGZ ailesi. Hepsi soru olmasa da bazı şeyleri madde madde yazmak daha ciddi duruyor, o yüzden o bölüme geçelim.

1. Bana savaşın psikolojik yönünü anlatan bir anime ve bir de üzerimde en uzun süre etki bırakmış, aşkı farklı ve biraz daha çirkin bir yönden ele alan Scum's Wish gibi anime önerir misiniz?

2. Sadece 1 ay dergi almadım şu ana kadar, o da senelik abonelikte abone olduğumda o ayın sayısında gönderileceğini sandığım için Eylül sayısıydı. Ve onda da okuması en zevki şey olan 1 puanlı 2 tane oyun gördüm. Onların müsait falan olduğunuzda yazılarını mailime atarsanız çoooook mutlu olurum.

3. FMA: Brotherhood bitti. O ay kimin bu tavsiyeyi yaptığını hatırlamıyorum ama bana bunu öneren yazara da "sen nasıl bir kralsın ya" demeden geçmek istemiyorum. *- Enes Dağ*

Geçen ay buraları okuyan dostlar deja vu yaşamış olabilir ufaktan. Mektup az olunca geçen aydan arak yapıp kestiğim bir şeyleri iliştireyim dedim. Yeniden selamlar Enes!

1. Savaşın psikolojik yönüyle ilgili sana iki tane muhteşem anime önereceğim. Birisi Gundam: Iron Blooded Orphans. Aslında bütün Gundam'lar o konuyla yoğun ilgili ama Iron Blooded Orphans'ın yaklaşımı daha gerçekçi olduğu için bende daha derin bir iz bıraktı. Öncesinde önceki Gundam'ları izlemene gerek yok bu arada. Diğeri önerimse tabii ki efsaneler efsanesi Legend of Galactic Heroes. İzleyebileceğin en derin ve en epik yapımlardan biridir. Scum's Wish gibi aşkı karanlık taraftan alan, tema ve his olarak çok farklı olsa da, Nana var elbette ki. En sevdiğim animelerdendir.

2. Önümüzdeki aydan itibaren ne kadar kötü oyun varsa zorla incelemelerini yazdıracağım. Ben de çok eğleniyorum okurken.

3. Teşekkürler ediyorum, benimdir o FMA öneren insan. Sadece harika olması sebebiyle değil, çok uygun bir animeye giriş serisi olmasıyla da bolca insana önermişliğim vardır.

Biraz geçen aydan çarpmak durumunda kaldım ama çeşit çeşit muhabbetle doldu bu ay, uğrayan herkese teşekkür. Siz de bir teşekkür kazanmak istemez miydiniz? O halde yapmanız gereken ahizeyi kaldırmak ve 0 900…



Gelecek Ayın Misafiri

Önümüzdeki ay CV'sinde Guybrush'ın gemisinde tayfalık, Yeşilderili ordusunda generallik, Hogwarts'ta öğrencilik gibi tecrübeler bulunan; RYO, strateji ve macera oyunlarının hastası İpek Atam ilk kez konuk oluyor buralara. Yalnız bırakmayın kendisini!



Hayalet Gemi

Ares Aybar
ares@oyungezer.com.tr

Görülen ve verilen değer

Aslında tamamen farklı bir konu hakkında yazma niyetindeydim. Her gün verdiğimiz onlarca kritik kararın kısa ve uzun vadede bizi nerelere sürüklediğine değinmek, kendi verdiğim kararların negatif etkilerini şimdilerde hissettiğimden bahsederek zaten etrafta çok da kötü şey yokmuş gibi bir de sizin içinizi karartmak gibi bir hedefim vardı. Kabataslak bir şeyler karalamıştım bile.

Bir dosya konusunda Counter Strike'tan bahsedip gaza gelince bir el CS:GO atayım dedim. İlk elde klasik baskın yapma planımız, karşı takımdakilerin daha iyi nişan alma yeteneğine takılınca hızlıca yenildik. İlk vurulan ben olduğum için mi, yoksa sadece bana gıcık kaptığı için mi bilmiyorum ama Recaizade Ekrem Bey isimli takım arkadaşım bana İngilizce ve Türkçe küfürler yazmaya başladı. Konsantre olmaya çalışsam da oyun boyunca sürekli beni attırmaya çalışması ve küfretmeye devam etmesi nedeniyle sinirlendiğim için pek de verimli oynayamadım. Sağolsun kendisi takımın dengesini bozduğu ve bizden ayrı takıldığı için şansına birkaç el alsak da kaybettik. Ben de kendi dertlerimi bir başka zamana bırakarak düzelmeyeceğini bildiğim daha temel bir konuda bir şeyler söylemek istedim.

> “İNSANLAR GERİLİMİ Mİ SEVİYORLARDIR NEDİR?”

Kimliğini ve kişisel bilgilerini paylaşmadığı için insanları istediği gibi rahatsız eden, kötü bir şekilde sesli veya yazılı iletişime geçen insanlar bunu neden yapıyorlar anlayamıyorum. Twitter, Instagram ve Facebook başta olmak üzere sosyal medya tacizleri alıp başını gitmişken bunun rekabete dayalı çevrimiçi oyunlarda çok daha sert biçimde yaşanmaması şaşırtıcı olurdu. Tabii bu sadece sanal ortamda değil, ülkemizin ve dünyanın değişen dinamikleri çerçevesinde gündelik hayatta da sık sık karşılaştığımız bir durum haline geldi. Kibarlık ve centilmenlik gibi kavramların yok olmasından bahsetmiyorum bile. Bir insana sadece insan olduğu için değer vermek gerekir düşüncesine de pek inanmıyorum. Bir insana ya da başka herhangi bir nesneye/duruma değer vermek için herhangi bir neden olmamalı. Tabii bu kişilerin ailesinden, öğretmeninden veya arkadaşlarından gördüğü değer, televizyonda izlediği ünlülerin tavırları, benimsediği siyasi hareket liderinin davranışları gibi çeşitli nedenler sonucu bu hale geldiğini de unutmamak lazım. Tabii tek suçlu kendisi değil diye anlayışla karşılayacağım anlamına gelmiyor. Empati kurmaya çalışıyorum. Olmuyor. Beraber hoşça zaman geçirmek için rastgele eşleştiğin bir kişiye neden rahatsızlık verirsin, anlamıyorum.

Düzenli olarak CS oynuyorum ve neredeyse her gün kötü niyetli insanlara denk geliyorum. Uygun fiyatlı, düşük sistem gereksinimlerine sahip ve abonelik ücreti olmayan bir oyun olduğu için daha kötü durumda olabilir. Ama mesela WoW da sütten çıkmış ak kaşık değil. Orada daha çok "troll" kafalar vardı. Onu da anlayabilmiş değilim. Durduk yerde ortalığı karıştırmanın ne anlamı var? Bu vaktini gidip de atom fiziğine ayırsın istemiyorum. O esnada keyif alan insanlara bulaşmasın, yeter. Canlısı daha da kötü. Üniversitede yapılan bir futbol oyunu turnuvasında finalde 3-0 geriye düştüğü için devre arasında taktiğini değiştirirken neden böyle oldu diye sevgilisine masumca soru soran kıza çocuğun ettiği küfrü unutamıyorum mesela. Kıza üzüldüğüm için başka gol atmadım. Şu hale bakın.

Başkalarını kırmaya ne gerek var? Bunun altında rekabet yatıyorsa, ondan da kaçınalım. Oyun oynamanın tadını çıkaralım. Galibiyet uğruna kimseyi üzmeyin arkadaşlar. Gidin oyundaki pis yaratıkları üzün, kötü düşmanları pataklayın ya da kötü taraf olup deşarj olun. Bir de God of War oynamayın. Ben böyle mantıksız oyun görmedim.





Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Bedava

Bir süre önce bir video vardı Onedio'da. Genç kadın yeni bir işe giriyor, girdiği yeni iş ortamındaki arkadaşları pahalı partiler, kıyafetler, yemekler, ortamlar derken parayı su gibi harcıyor, bu da onlara ayak uyduramayınca maaşlarını soruyor ve aslında sadece 2.500 lira kazandıklarını öğreniyor falan. Gerçekten de günümüz beyaz yaka çalışanlarını anlatan efsane bir videoydu. Şahsen ben de bir beyaz yaka olarak söylüyorum bunu.

Benim de buna benzer bir görüşüm var aslında. Çalıştığınız yerlerde dikkat edin, kişilerin maddi gelirleriyle cep telefonlarının kalitesinin genellikle ters orantılı olduğunu göreceksiniz. Tabii bunun ardında ülkemizdeki çalışma saatlerinin, koşullarının ve gelirlerinin dünya standartlarına oranla hayli kötü olması var şüphesiz. Düşünün, günün 10 saatini iş yerinde, aslında hiç sevmediğiniz bir işte çalışarak geçiriyorsunuz, kendinize sadece 3-4 saat ayırabiliyorsunuz ve üzerine de az kazanıyorsunuz. Eğer kişisel hobileriniz ve özel ilgi alanlarınız yoksa para harcamaktan başka ne kalır elinizde? İnsan neyi kendine bahane ederek ertesi gün gene işe gider?

Ne yazık ki sistemin insanlara hiç hissettirmeden dayattığı ve kusursuz şekilde kurgulanmış bir düzen bu. Yoğun çalıştır, az para ver ve sürekli para harcamaya özendirerek verdiğin kuş kadar parayı da geri al, hatta üzerine de borçlandır. Çevrenize ve çalışma arkadaşlarınıza bir bakın, gelirinin birkaç katı cep telefonlarını hayatına hiçbir ek değer katmadığı halde almayı başarı gören, sürekli her şeyin daha iyisini talep eden ve ömrünü sonu gelmeyen kredi kartı borçlarını ödemekle geçiren insanlar göreceksiniz.

> “PARA NEYİ SATIN ALIR? MUTLULUĞU DEĞİL.”

Ne var ki paranın alabileceklerinin bir sınırı olmadığı için bu insanlarda sebebini bilemedikleri bir tatminsizlik ve mutsuzluk duygusu hâkimdir. Bir tabak makarnaya 20 lira verince yüzü güler, hemen ardından 30 liralık yerde yiyemediği için



hayıflanır. Gırtlağına kadar borca girip aldığı ve işini gayet gören arabası bile onu mutlu etmez, çünkü yoldan daha üst modelleri vızır vızır geçmektedir. Bunlar için de habire çalışır, mesaiye kalır, gerekirse ek iş yapar, borç alır, kredi kartını şişirir, hatta kim ne kadar maaş alıyor diye ofisi birbirine katar. Bu yüzden hep sinirlidir, gergindir, agresiftir, diken üstündedir ve hep birilerinin onu hakkını yediğini düşünür. Zira sadece başkalarının tabaklarına bakarak yaşayıp, kendini ne kadar mutsuzlaştırdığından ve kendisine en büyük haksızlığı yine kendisinin ettiğinden haberi bile yoktur.

Halbuki gerçek mutluluk insanın dingin, huzurlu, sağlıklı ve özgür olmasıdır. Ve bu saydığımız eşyalar mutluluğu elde etmenin araçları değildir, sadece hayatınıza yeni değerler katabilmek için kullanabileceğiniz cisimlerdir. Son model bir araba da sizi çok görmek istediğiniz bir yere götürebilir, 25 senelik bir emektar araç da. Fakat burada sizi mutlu edecek olan şey o yeni yeri görmek değil, o pahalı araca binmek ise ömrünüz boyunca somurtacaksınız. Zira o arabadan daha iyisi her daim çıkacak, fakat o güzel manzara daima orada görmeniz ve mutlu olmanız için sizi bekliyor olacak. Tırt bir araçla, hatta otobüsle gitmişsiniz ne fark eder?

Mutlu olmak için sahip olmak değil, sahip olduklarından mutluluğu çıkarabilmek gerekir. Bu sayede yeni elde ettiğiniz her şey de inanın sizin için çok daha fazla şey ifade edecektir. Zira "Can't Say Goodbye To Yesterday" şarkısında da söylendiği gibi, hayattaki en güzel şeyler aslında hep bedavadır...



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Konuşmak mı? Nasıl yani?

Bir ara "tarihin en iyi 100 gitar solosu" diye bir seçki çıkmıştı, birinci sırada Comfortably Numb vardı. "Saçma bence" dedim, yanımdaki arkadaşım da "yea Ömer efendiye sorsak hepsi Queen olsun zaten huehue" gibi bir şey demişti, tam hatırlamıyorum. Orada vermek isteyebileceğim yanıt şöyle bir şey olurdu sanırım:

"Abi o yüzden demedim. Her şeyden önce bir numaram Queen olsa da Pink Floyd'u da acayip severim, Comfortably Numb da favori şarkılarımdan zaten. O tip bir önyargıyla konuştuğumu düşünmeni sağlayacak bir şey söylemedim ki. Benim kast ettiğim bir şarkının solosuna 'bu tarihin en iyi solosudur' demenin yanlışlığı. Comfortably Numb'ınkinin mükemmel bir gitar solosu olduğunu asla yadsıyamam ama yine Pink Floyd'dan örnek vermem gerekirse, atıyorum onun, High Hopes'un solosundan 'daha iyi' olduğunu, veya tam tersini söylemek bence mümkün olmamalı. Bu iki solonun birini diğerinden daha iyi olduğunu gösteren, kâğıda dökebileceğin bir skala yok. Kaldı ki bu seçki dinleyicilerin oylarıyla belirlenmiş bir seçki ki neyin 'en iyi' olup olmadığına çoğunluğun oyuyla karar vermek bence çok yanlış bir yol. Çoğunluğun oyuyla bir seçki hazırlanacaksa en azından ismi farklı olmalı, "en iyi" değil. Atıyorum kimsenin bilmediği İtalyan bir rock grubunun arada kalmış bir şarkısında öyle bir solo vardır ki o da en tepeleri hak ediyordur ancak kimse bilmediği için 'en iyi 100 solo'dan biri olarak bile seçilmemiştir..."

> ❝ BİR ŞEY SÖYLEMEK ASLINDA ÇOK ZOR DEĞİL Mİ? ❞

Böyle bir argümanla çıkamadım tabii. Hatırlamıyorum ama ya susmuşumdur ya "N'alakası var?!" falan demişimdir. Çünkü bir konuşma sırasında bu yukarıdaki paragraftaki bütün argümancıklar aynı anda hücum ediyor beynime, bunları anında birbirinden ayırmak, anlamlı bir bütün haline getirip karşı tarafa yöneltmek falan imkânsız bir şey benim için. Dönen şeyleri anlamlandıramadığım için öfkeleniyor ve susuyorum. Daha doğrusu eskiden öyleydi, zamanla biraz daha barışık hale geldim bu durumla, şimdi öfkelenmeden susuyorum ama "Nasıl yani?" demeden de kendimi alamıyorum. Karşılıklı konuşma dediğimiz şey bu kadar kaotik bir şeyken insanlar nasıl birbiriyle konuşabiliyor?

İnsanlar birden fazla argümanı anlamlı bir hale getirip sunabilme zekâsına sahip de ben mi çok geri kaldım? Veya hepsini aynı anda düşünüp aradan duruma en uygununu seçip onu mu sunuyorlar? Veya diğer noktaları o anlık düşünmemeyi tercih edip ilk akla geleni mi ortaya koyuveriyorlar?

Hayır konuşmanın ortasında şu deminki paragraf gibi bir şeyi alıp koysam o da saçma öte yandan. Ortasında "yea tamam yea ne uzattın" gibi bir şeyle kesilmediğini varsaysak bile karşı tarafa böyle çok parçalı bir argüman sunmak da kabalık ve yanlış. O parçaların hangi birine cevap versin? "a) şu argümanın cevabı şu, b) bu argümanın cevabı bu" diye maddelere mi ayırsın? Lafınızın sonundayken başı unutulur her şeyden önce yahu.

Bu arada herhangi bir "a" argümanına karşı sunduğunuz "b" argümanına karşılık genelde "c" argümanının sunulmadığı, ya anlaşılmaya çalışılmadığınız ve "a" argümanının en iyi ihtimalle farklı bir şekilde yeniden sunulduğu, ya da argümanların komple bir kenara koyulup kişisel girişildiği bir kültürde yaşıyor oluşumuz da karşılıklı konuşma dediğimiz şeyi insanüstü, en azından benim üstümde bir yere koyan başka bir etmen.

Hayır bir de ne söylediğinizden çok etkili söyleyip söylemediğinizin önemli olduğu bir kültür insanlık kültürü öte yandan, o da işin daha fena bir boyutu, hiç girmeyeyim.

Karşılıklı konuşma dediğimiz şeyi vallahi anlayamıyorum kısacası. Gerçekten her aşaması, her parçası bu kadar kaotik bir eylemi bu kadar insan nasıl bu kadar rahatça yapabiliyor anlamıyorum. Ben bir şeyleri öğrenmeyi kaçırdım bir ara galiba.





MAGIC: THE GATHERING ARENA

KENARA ÇEKİL HEARTHSTONE, KRAL GELDİ

NURETTİN TAN

Hearthstone çıktıktan ve harika bir başarı yakaladıktan sonra beklediğim tek bir şey vardı o da Magic the Gathering'in doğru düzgün bir oyunla sahalara tekrar dönmesi. *MTG: Duels of the Planeswalkers* serisinden bahsetmiyorum tabii ki (Wizard of the Coast'un o saçma seriyi neden çıkardığını hiç anlayamayacağım), kart oyunlarının babasına yakışacak, günümüze uygun bir sürümünden bahsediyorum.

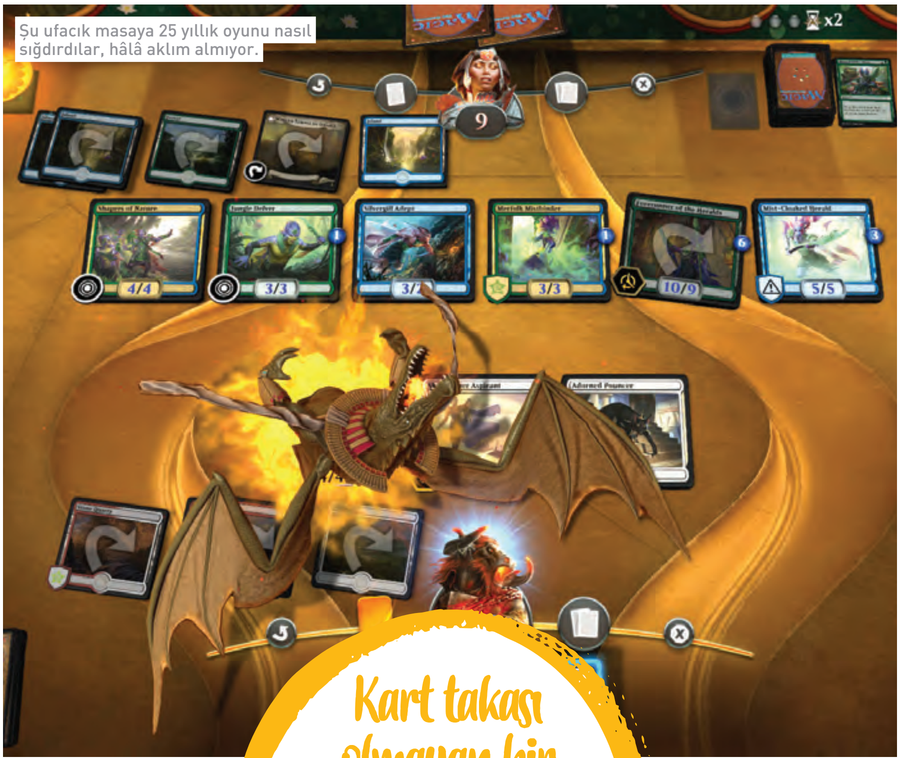
Aslına bakarsanız gençlik yıllarımın her kuruş harçlığını yiyen bu kartların dijital sürümü zaten yıllardan beri *Magic the Gathering Online* adında vardı. Hatta bir oyuna başlamak için benden kredi kartı numaramı (o dönem kartım yoktu, yıl 2000) ve 10$'ımı ilk defa istediğini hatırlarım. *MTG Online*'da paket açabildiğiniz gibi diğer oyuncularla kart değiş tokuşu yapabilir, hatta onlara gerçek para ödeyerek kart dahi satın alabilirdiniz. Dönemine göre muazzam bir kart oyunuydu fakat yıllar boyunca arayüzü zerre yenilenmediği için çağa ayak uyduramadı (gerçi nasıl göründüğü biz oyuncuların umurunda bile değildi).

Çoğunuzun *MTG Online*'ı duymadığından ama *MTG: Arena*'yı duyacağınızdan eminim. Gayet sıkı bir çekilişten sonra şansıma alfa sürümüne girmeyi becerdim. Hemen söyleyeyim *Duels of the Planeswalkers*'la alakası hiç yok ve evet oyun masası biraz *Hearthstone*'u andırıyor, lakin kahrolası MTG içeriğinin hepsini gerçekten oyuna koymuşlar. Hiç utanmadan oyunun bütün kurallarını daracık masaya başarılı bir şekilde sığdırmışlar. Şimdiden söyleyeyim; eğer MTG evrenine girmek isteyen bir *Hearthstone* oyuncusuysanız inanın öğrenmeniz gereken çok şey var, başlangıçta gözünüz korkabilir, bu gayet doğal, yirmi beş yıl önce çıkmış bir oyundan bahsediyoruz. Kurallarını ve kartların özelliklerini okurken bir elinizin Google'da olacağından eminim. Fakat o öğrenme eşiğini atlatırsanız… Muazzam bir oyun zevki sizi bekliyor.

Kart animasyonları, seslendirmeler on numara. Rakibin sırasında hareket çekebilme mekaniğini gayet iyi oturtmuşlar. Bu *HS*'de yapamadığınız (Secret'lar hariç) ama MTG'de çokça başvurabileceğiniz bir harekettir. Misal rakibin sırasında yere indirdiği bir yaratığa "Instant" bir büyü atarak öldürmek ya da rakibin attığı bir büyüye onun sırasında müdahale ederek "Counter" çekmek gibi…

Oyun tamamen ücretsiz olacak ama isteyen booster pack satın alabilecek. *Magic the Gathering: Arena*'da booster pack'lerinizi oyun kazandıkça edindiğiniz altınlarla (ki bu konuda gayet bonkör) ya da gerçek parayla satın alacağınız gem'lerle açabiliyorsunuz. Hatta daha da güzeli her kazandığınız maçta oyun size rastgele bir kart hediye ediyor. Gördüğüm kadarıyla ne yazık ki şu an diğer oyuncularla değiş tokuş yapamıyoruz. *MTG: Arena, Hearthstone*'daki Standart mantığı üzerine odaklanacak (aslında *HS* bu mantığı MTG'den aldı da neyse). Modern, Legacy, Vintage, Cube gibi oyun türleri Online'da olmaya devam edecek. Ama bence yeni setler geldikçe bu oyun türlerini de *Arena*'ya ekleyeceklerdir. Masaüstünde çıkan bütün setler doğrudan *Arena*'ya da eklenecek.

Kart oyunlarının tümü biraz P2W'dir, hele ki Magic the Gathering'den bahsediyorsak. Ama MTG'nin güzelliği *HS*'de olduğu gibi o seriden



Şu ufacık masaya 25 yıllık oyunu nasıl sığdırdılar, hâlâ aklım almıyor.

çıkabilecek 4-5 popüler deste yerine çok daha farklı kombinasyonlarla izin vermesi. Bunun en büyük sebebi her seride çok fazla kart sunması. MtG'de her sıra başına bir mana kazanmazsınız; destenizde ekleyip, oyun esnasında çektiğiniz manaların gücünün yettiği kartları açabilirsiniz. Bu, şans faktörünün yanı sıra destenizi oyun kartları ve mana kartlarıyla ne kadar ahenkli şekilde dengelediğinizle de alakalıdır.

Kart takası olmayan bir Magic mümkün mü? Evet, belki daha bile iyi.

Magic the Gathering: Arena'dan gayet memnunum. Şu anda kapalı beta sürecine girdi ve katılım için sitesinden başvuru yapabiliyorsunuz. Evet oyuncular arasında kart ticareti olmaması MTG'nin asıl ruhunu öldürmüş diyebilirim ama *Duels of the Planeswalker* facialarından sonra *Arena* kesinlikle beklediğim şey oldu. MTG dünyasına adım atmak istiyorsanız derin bir nefes alıp, öğrenme süreci için acı çekmeye hazır olun. Ama inanın bana buna değecek...



Heartstone'u yalamış yutmuş da olsanız MtG'ye gireceksiniz epey bir ders çalışmak zorundasınız.



Saldırı-Savunma Sistemi

Hearthstone'un aksine yaratıkların saldırı ve savunma pozisyonlarına Magic the Gathering'de biz doğrudan müdahale edebiliyoruz (aksi bir kural olmadığı sürece). Bu şu demek; rakip, yaratıklarıyla langır lungur bize saldırmak yerine önce hangi yaratıkları saldırtacağını söylüyor. O an sıra bize geliyor ve biz de hangi yaratıklarla savunma yapacağımızı söylüyoruz. "Şu yaratığımla şu yaratığını karşılıyorum" diyoruz. Bu oyuna doğrudan bir strateji katıyor ve saldırırken daha dikkatli düşünmenize neden oluyor. Aksi kural olmadığı sürece dediğim konuyu da açmam gerekirse uçan yaratıkları karadaki savunma birlikleri durduramıyor. Onları ancak uçan yaratıklarla ya da yerden havaya savunma yapabilen kartlarla durdurabiliyoruz.

TÜR: Kart Oyunu | **YAPIM:** Digital Games Studio | **DAĞITIM:** Hasbro | **PLATFORM:** Windows | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

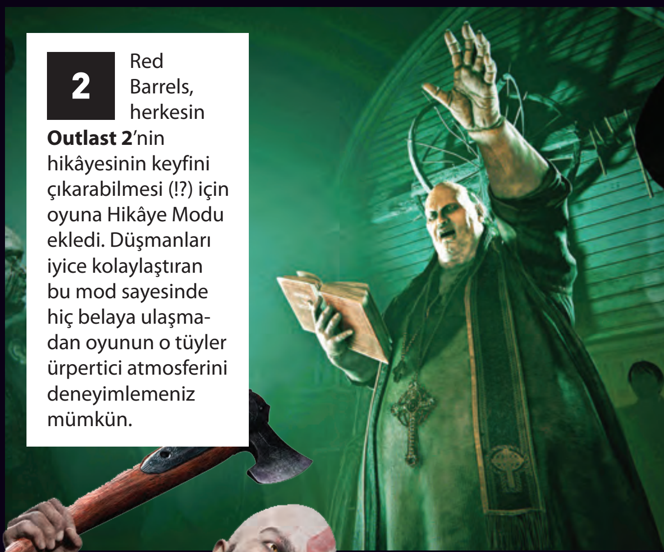
BU AY NE OLDU?

Nisan ayını siz de benim kadar seviyor musunuz? Yo, yo, doğum günümün Nisan içinde olmasının, bu ayda doğanların hep karizmatik tipler olmasının bununla bir ilgisi yok. Bu yıl Nisan ayını sevmek için ayrı bir sebep de vardı mesela, God of War gibi oyun dünyasını sallayan bir efsaneyle yeniden buluşma fırsatı bulduk. Tabii ay içinde başka önemli olaylar da oldu, şöyle hızlıca bir göz atalım mı?

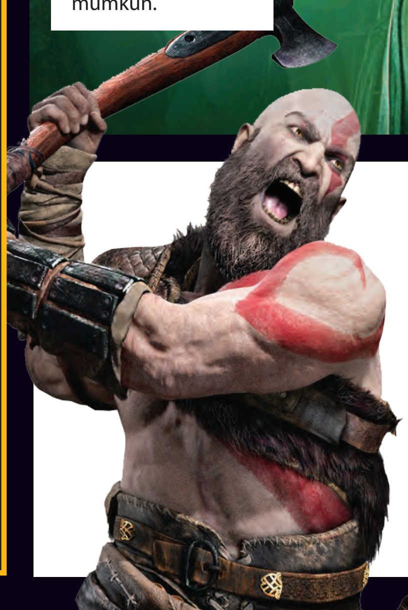
ESER GÜVEN



1 Bir battle royale çılgınlığıdır gidiyor. Önce **The Division**'ın geliştiricisi Massive Entertainment'ın kendi battle royale oyunu üzerinde çalışmaya başladığını öğrendik. Sonrasındaysa DICE'ın **Battlefield V**'te battle royale modu bulunması için çalışmalarını hızlandırdığını ve testlere başladığını duyduk. Boss Key de **Radical Heights** isimli Fortnite'ı andıran oyunuyla battle royale arenasına adımını attı.



2 Red Barrels, herkesin **Outlast 2**'nin hikâyesinin keyfini çıkarabilmesi (!?) için oyuna Hikâye Modu ekledi. Düşmanları iyice kolaylaştıran bu mod sayesinde hiç belaya ulaşmadan oyunun o tüyler ürpertici atmosferini deneyimlemeniz mümkün.



3 Kratos baltayı vurdu ve gol oldu! **God of War** incelemelerde topladığı onlarca tam puan ile Metacritic'te **yılın en iyi PS4 oyunu** olmakla kalmadı, tüm zamanların en iyi PS4 oyunu listesinde de GTA V'in ardından ikincilik koltuğuna kuruluverdi. Oyunun yönetmeni Cory Barlog'un inceleme puanlarına bakıp mutluluktan ağladığı videoyu mutlaka izlemelisiniz. *tinyurl.com/ogz-127-cory*

4 **Nintendo** tekrar Türkiye pazarına dönmeye karar verdi! Yunanistan asıllı CD Media firması (ki kendisi Nintendo'nun birçok Balkan ülkesindeki distribütörüdür) CD Media Turkey adındaki yeni oluşumuyla Nintendo'nun tüm ürün yelpazesini Türkiye'de satmaya başlayacak.

5 **PES serisi** 10 yıldır elinde tuttuğu Şampiyonlar Ligi lisansına veda etti. Chelsea yerine London FC, Manchester United yerine Man Red görmeye alışık olduğumuz için UEFA Şampiyonlar Ligi yerine EUFA Yiğitler Ligi modu görürsek de pek fazla yabancılık çekmeyiz gibime geliyor.

6 Bizler **The Elder Scrolls VI** acaba ne zaman çıksa daha iyi olur diye kafa patlatırken, serinin yönetmeni Todd Howard dışında bunu belki de bilebilecek tek kişinin de konu hakkında en ufak bir bilgisi olmadığını öğrendik. **Howard** öz oğlunun ısrarlı sorularına bile 'boş ver şimdi Elder Scrolls'u da yemeğini ye evladım' diye cevap veriyormuş. Yine de Haziran ayındaki E3'te bizi bir sürpriz bekliyor olabilir.

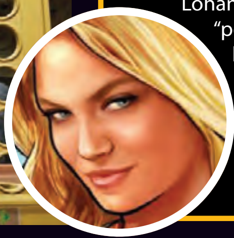
➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

7 EA'in "ömrü boyunca en fazla 900.000" satar dediği **A Way Out**, bir ayı dolmadan 1 milyon oyuncuyu geçti. Neyse ki buna EA'in aldığı iyi risklerden biri olarak bakmak mümkün, "Battlefront 2'yi iyice mikro ödeme odaklı yapalım, bir şey olmaz" dediklerinde neler olduğunu gördük çünkü.



8 **Call of Duty: Black Ops 4**'te tek kişilik hikâye modu olmayacak. Şaka gibi ama gerçek. Treyarch diğer türlü oyunu çıkış tarihine yetiştiremeyeceğini düşünerek yalnızca çok oyunculu modlara ve Zombies moduna odaklanmaya karar vermiş. Tek kişilik hikâyeden açılan boşluğu ise yine bir battle royale moduyla doldurmayı planladıklarını öğrenince ağzımız açık kaldı. Kapa evladım, sinek kaçacak. Artık trend bu.

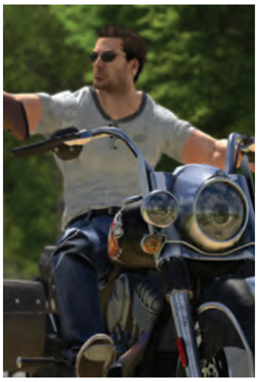
9 Lindsayciğimiz Lohancığımızın **Take-Two'ya karşı** yürüttüğü haçlı seferi sona erdi. New York Temyiz Mahkemesi, Lohan'ın GTA V'le ilgili olarak "posterdeki kırmızı bikinili kadın benim, sırf o da değil, Lacey Jonas da benim" şeklinde dillendirdiği davasına "hadi canım, bizi bunlarla oyalama artık" diyerek noktayı koydu.



10 Monolith sürpriz bir kararla **Middle-earth: Shadow of War**'daki mikro ödemeleri toptan kaldırmaya karar verdi. Oyunda ne altın, ne savaş sandığı, ne de pazar yeri kaldı. Önce bunun 1 Nisan şakası olduğunu sandık ama Monolith'in başına bir şey düşmüş olsa gerek. Stüdyo bu adımla 'Nemesis sisteminin özüne dönmeyi' hedeflemiş. Biraz geç oldu ama hiç yoktan iyidir.



12 Bu ay çok fazla yeni oyun duyurulmadı ama duyduklarımız da az ve öz oldu. Bir kere **Serious Sam 4: Planet Badass** geliyor yahu! Ayın en bomba yeni oyun haberi buydu ve Croteam yaptığı sürpriz açıklamayla hepimizi şaşırttı. Bunun dışında PS4 ve XB1 için **Spyro: Reignited Trilogy** duyuruldu, artık yeni nesil de bir PS1 efsanesini tanıma fırsatı elde edecek. Ha bir de **Shenmue 1 ve 2**'nin PC, PS4 ve XB1 için yenilenerek yayınlanacağını öğrendik. Çok da fena değil ha?





11 Hitman'in yapımcısı Hangar13 verdiği bir röportajda önemli bir sırrı ağzından kaçırdı ve kapı komşusu olan 'çok gizli' bir 2K Games stüdyosunun **yeni BioShock oyunu** üzerinde çalıştığını söyledi. Bioshock: Infinite'in bölüm tasarımcılarından Shawn Elliot da işin içinde ama acaba Ken Levine de olacak mı onu çok merak ediyorum.

Konuşanlar



@KazHiraiCEO
(Ex CEO Kaz Hirai)
Radical Heights, Cliffy B'nin ilk battle royale oyunu değildi ki. LawBreakers da 100 oyuncuyla başladı, kısa süre sonra geriye tek kişi kaldı.



@therealcliffyb
(Cliff Bleszinski)
Hah, çok iyi söyledin, hakkını vermek lazım.

Kaz Hirai, Sony'nin eski CEO'sunu taklit eden bir parodi hesabı ve müthiş komik tweet'ler atıyor. Hirai'nin son hedefi LawBreakers'ta umduğunu bulamayınca şansını Radical Heights'la battle royale türünde aramaya karar veren CliffyB oldu. Sizce de taşı tam da gediğine koymamış mı?

@XboxP3
(Phil Spencer)
God of War'un inceleme puanları için Sony Santa Monica'ya tebrikler. Çok özel bir açılış olmuşa benziyor, harika iş çıkardınız.



@yosp
(Shuhei Yoshida)
Teşekkürler Phil

Xbox'ın patronu Phil Spencer, en büyük rakipleri Sony'i başarısından dolayı kutlamayı ihmal etmedi.

PORTAL

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Spiders | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018



Greedfall HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

Kısaca
17. yy ziyaretlerimizden birine daha hazırlanıyoruz. Yolculuk planımızı bir gözden geçirelim.

ESER GÜVEN

1. KOLONİ DÖNEMİ VE ORTAÇAĞ BULUŞUYOR!

Fantastik aksiyon RYO türündeki Greedfall bizi 17. yüzyıla, büyüler ve yaratıklarla dolu kurgusal bir ada kıtaya götürecek. Zamanında Amerika'nın kolonileşmesi esnasında yerliler ve yeni gelenler arasında yaşananlara benzer şeylerle karşılaşacağız. Bir zamanlar bu toprakların tek hâkimi olan elfler ve kendine yeni bir yurt arayan insanlar arasında gerilim gitgide yükselecek.

2. ORTAK DÜŞMAN: ÖLÜM

Greedfall'un ana hikâyesinde adanın nüfusunu tehdit eden tuhaf bir hastalığa şifa bulmaya çalışan birini canlandıracağız. Karakterimiz aynı zamanda adada kurulan yeni şehrin valisinin kuzeni (bu bilgi oyun sırasında bir şekilde önemli hale gelecektir diye umuyoruz). Hastalık farklı ırkları değişik şekillerde etkiliyor; insanlar toplu halde ölürken yerli ırklardan bazıları bu hastalığa bağışıklıkları olduğunu düşünüyor. Bir süre sonra ölümün herkes için kaçınılmaz olduğu ortaya çıkınca tüm fraksiyonlar bu hastalığa çare bulmak için çabalamaya başlıyor.

3. GECELERİ AYRI, GÜNDÜZLERİ AYRI MESAİ

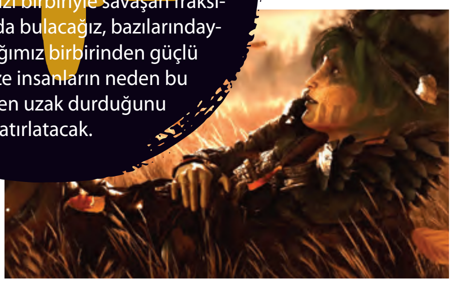
Geliştirici ekip Spiders, oyunun gece gündüz sistemine son derece güveniyor ve bunun oyun dünyasının inandırıcılığını ciddi biçimde artıracağını düşünüyor. Gece gündüz döngüsü yalnızca bir atmosfer öğesi olarak kalmayacak, bazı düşman türleri bazı saatlerde daha kalabalık dolaşmaya başlayacak, karşılaşacağımız NPC'ler ve bize verecekleri görevler değişecek. Elbette gece vakti daha farklı yaratıklarla da karşılaşacağız.

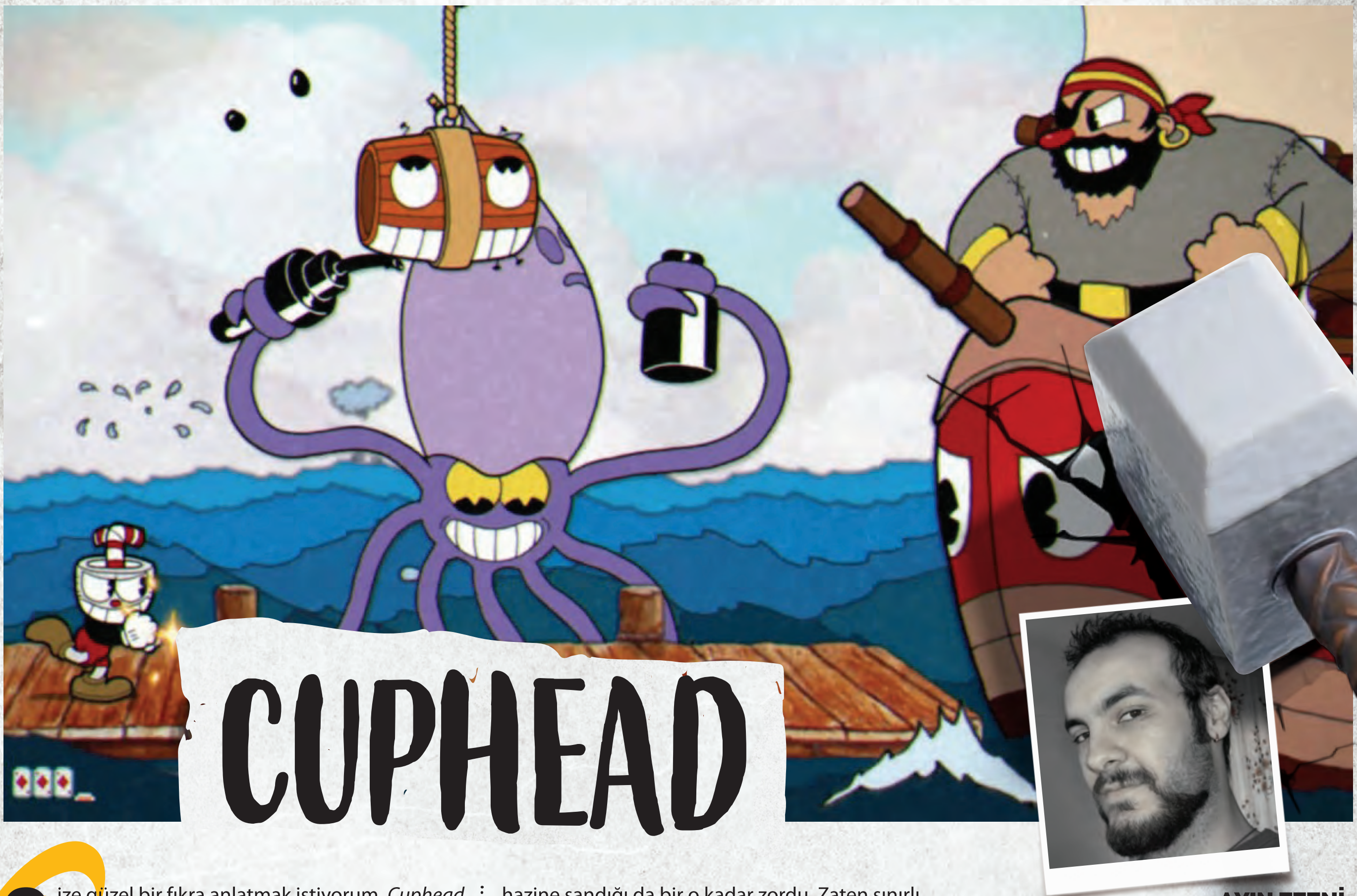
4. AÇIK DÜNYA ŞART MIDIR?

Son zamanlarda bu tür aksiyon RYO'ların açık dünyalarda geçmesine alıştık ama Greedfall bu trendi bozacak. Oyunda dev bir dünya yerine birbirinden büyük ve farklı 16 harita yer alacak. Bu haritaların bazılarında kendimizi birbiriyle savaşan fraksiyonların ortasında bulacağız, bazılarındaysa karşılaşacağımız birbirinden güçlü yaratıklar bize insanların neden bu bölgelerden uzak durduğunu hatırlatacak.

5. YOLUN SONU YAPTIKLARINIZA GÖRE DEĞİŞECEK

Spiders, nasıl oynadığımıza bağlı olarak çok sayıda son sahne sözü veriyor. Oyundaki görevleri savaşarak, diplomasiyle veya aldatma yoluyla çözmemiz mümkün olacak. Diyalog sistemi sayesinde hikâyenin gidişatına yön verebilecek ve beş farklı yol arkadaşıyla aramızdaki ilişkiyi yönlendirebileceğiz. Eğer tüm fraksiyonların tedaviyi bulmak için bir arada çalışmasını sağlarsak başka, tam bir işgalci gibi davranıp yerli ırkları haritadan silersek başka sona ulaşacağız. Oyunda iyi veya kötü olmak tamamen bizim elimizde.

CUPHEAD

AYIN EZENİ:
ESER GÜVEN

Size güzel bir fıkra anlatmak istiyorum. *Cuphead* 2017'nin en iyi platform oyu.. puahahahaha. Bu fıkrayı her duyduğumda gülmekten ölüyorum, bakın sonunu bile getiremedim yahu. Hadi *Cuphead*'in bir platform oyunu olmamasını bir kenara bırakıyorum, öyle olsaydı bile *Super Mario Odyssey* veya *Hollow Knight* gibi gerçek platformlarla kapışması mümkün olmazdı. Ama bir de "en iyi" denmiyor mu, işte orada bana bir gülme geliyor.

Tamam inanılmaz sevimli grafiklere sahip bir oyunsun. İnsana kendisini resmen 60'ların çizgi filmlerinin içindeymiş gibi hissettiren müthiş bir tarza sahipsin. Bu yüzden öpüyorum seni. Hele o müziklerin yok mu, onlar da dört dörtlük. Gel öteki yanaktan da bu yüzden öpeyim. Ama işte hepsi bu kadar *Cupheadciğim* çünkü sen iyi bir oyun değilsin. Evet farkındayım millet tek ağız olmuşçasına övüyor seni ve buna da iyi alıştın he kerata seni! Ama sana bir sır vereyim mi, övenlerin %90'ının seni bitiremediğine eminim. Adım gibi eminim hem de. Tipik bir kitle etkisi aslında bu, tam olarak oynamadığımız oyunları sırf başkalarının etkisinde kalarak öve öve bitirememek. "Offf abi ne oyun beaa" diyenlere "Captain Brineybeard'ı nasıl buldun" desen hık mık edecekler biliyorum yani. Çünkü sen zorluğunu ayarlayamamış, zorluğu bir mekanik olarak kullanma çakallığını seçmiş bir oyunsun. Sus! İtiraz istemiyorum. Öperken iyi de tokatlarken mi kötü, hak ettiğin bu çünkü senin.

Beni ki zor oyunları çok severim; bazen yetenek puanı harcamam, kötü ekipmanla falan oynarım ki oyunun zorluğu daha bile yükselsin, daha çok mücadele vereyim. Ama senin zorluk anlayışını hiç sevmedim biliyor musun?

Haksız mıyım sizce? *Cuphead*'in zorluk diye önümüze koyduğu şey tamamen şansa dayalı, karakter gelişimine izin vermeyen bir mekanik. Mesela ikinci dünyada olduğu için hepinizin hatırlayacağı bir tanesinden bahsedeyim: Djimmi the Great, hani sihirli lamba cini. İlk fazdaki kılıçlar ne kadar kolaysa, hazine sandığı da bir o kadar zordu. Zaten sınırlı canımız var, 5 fazı mümkün olduğunca az zarar görerek bitirmeye çalışıyoruz; başta kılıç gelmeyince baştan başlamak bana normal bir 'zorluk' anlayışı olarak gelmiyor.

Hep diyoruz ya *Dark Souls* çok zor oyun diye. İyi ama *Dark Souls*'ta karakterin gelişim hissi var. Bir boss zor mu geldi, biraz daha farming yaparsınız, silahınızı güçlendirirsiniz, sağlığınızı ve staminanızı arttırırsınız. Normalde 3 vurduğunuz bossa 10 vurmaya, 3 vuruşta değil 5 vuruşta ölmeye başlarsınız. İşte olması gereken zorluk budur. *Cuphead*'deyse bir kere 3 canla sınırlıyız. Sakın bana Heart sayesinde "4 can alabiliyoruz" demeyin. Bir kere bu yüzden verdiğiniz zarar azalıyor, boss'lar daha uzun sürüyor. Kaldı ki Smoke Bomb gibi bir charm varken Heart kullanmak zaten akıllıca değil. Bu yüzden 4 can sahibi olmak aslında boss'un zorluğunu azaltan bir faktör olmuyor ne yazık ki.

Tamam ben de biliyorum oyunun Simple diye bir modu da olduğu. Ama bu modun yaptığı şey kesinlikle güzel bir şey değil, boss'ları kolaylaştırmak veya bizi güçlendirmek yerine fazları ve saldırıları kaldırıyor. E ben neden yarım bir oyun oynamak isteyeyim ki? Neden bir bossun özenle hazırlanmış üçüncü fazını oynama şansımı elimden alıyorsun ey MDHR? Madem oyuna böyle bir mod eklemek istiyorsun, e o zaman mesela 10 kere ölünce "Zorlandığını fark ettik, bir can daha ister misin?" diye sorsana? Aşamalı olarak kolaylaştır oyunu, böylece sadece "platformun hastasıyım, fincanların ustasıyım" diyenler değil çoluk çocuk herkes oyundan aynı keyfi alabilsin. Hem zaten Simple modda ruh da toplayamıyor, bu yüzden oyunun sonunu da göremiyoruz. Lan neresinden tutsam elimde kalıyor hakikaten.

Onlarca kez denediğim bir boss'un başında yaklaşık 2 saat geçirdiğimi, ilerleme ve gelişme hissi yaşamadığım için de bundan artık zevk almadığımı fark ettiğim an benim için bittin *Cuphead*. Bu söylediklerim de kulağına küpe olsun, hadi bakayım.

> **Birinin "Cuphead çıplak" demesi gerekiyordu artık, daha fazla beklemeye sabrım kalmadı.**





Guybrush Threepwood

Oyunlarda yönettiğimiz karakterlere çoğu zaman fazlasıyla yüklendiğimizin farkında mıyız? Tuşa zamanında bastığımız halde komutu yerine getirmediğinde, yavaş hareket ettiğinde, açlıktan, yorgunluktan bitkisel hayata geçmek üzereyken hâlâ koşması için zorladığımızda, siper almaktan sıkılıp açık alana çıkarak mermilere kafa atmasını istediğimizde, zıplayamadığı ya da önündeki ufacık bir engeli geçemediğinde... Örnekler çoğaltılabilir. Oyun kahramanlarımızın da birer canlı olduğunu unutuyoruz, sadece amacımıza giden yolda bir araç olarak görüyoruz onları. Oysa onların da bir psikolojisi var. Dergimizin bu çiçeği burnunda, yepyeni bölümünde her ay belirli bir oyun kahramanını masaya (pardon, divana) yatıracak, çocukluğuna inecek, davranışlarının ardındaki etmenleri irdeleyecek ve onun da bir canlı olduğunu yeniden hatırlayacağız.



İlk bölümün şerefine, çocukluğumdan beri bir çeşit gönül bağı içerisinde olduğum, Monkey Island serisinin kahramanı Guybrush Threepwood hakkında yazmak istedim. Guybrush'la biraz zaman geçirmiş olan herkes, onu "güçlü bir korsan" olarak hatırlar. Peki korsan olmasının dışında kimdir, nasıl biridir bu muhteşem isimli kahramanımız? Önce biraz çocukluğuna inelim diyeceğim (biliyorsunuz bu kısım olmazsa olmaz) ama, Threepwood'un çocukluğuna dair pek az şey bilinmekte. Ailesiyle ilgili bildiğimiz tek şey, Guybrush'ın gördüğü bir sanrı sırasında, ailesini onu terk ettikleri için suçladığı. Guybrush'la ilgili neyi ne kadar ciddiye alabiliriz bilemiyorum ama, bu sanrıyı ciddiye alacak olsak bile, ailesinin onu kaç yaşındayken terk ettiği konusunda kesin bir bilgimiz yok.

Guybrush'ı, korsan olmak isteyen kısa pantolonlu bir yeniyetme olarak tanıyoruz ilk. Korsan olmak en büyük arzusuyken, Elaine'le tanıştığında damarlarına hücum eden "bu benim hayatımın aşkı" kod adlı hormonun etkisiyle, kendini Elaine'e kanıtlama dürtüsü de işin içine giriveriyor. Ancak Guybrush için aşk, ünlü bir korsan olma ve ulaşılması zor olan hazinelere ulaşma arzusu kadar güçlü olmuyor pek. Hatta Big Whoop'un peşinden koşarken, arasının bozuk olduğu Elaine'le konuşmaya gittiğinde, yalnızca haritayı istemesi ve aralarını düzeltecek herhangi bir şey yapmaması da, hedefe giden yolda her yolu mubah gördüğü ve tiksindirici ölçüde menfaatçi olduğu gerçeğini bize gösteriyor. Guybrush, macerası boyunca kimseyi önemsemeyen, herkesi çıkarı için kullanan ve kendini dev aynasında gören birine dönüşüyor. Fışkıran egosu, neredeyse 7 denizi kaplıyor. Egosu aşırı yüksek olan insanlarla özellikle iş hayatında bol bol karşılaşırız. Katlanması da, beraber çalışması da sinir bozucu, yorucu insanlardır bunlar. Çünkü kendilerini herkesin önünde, herkesten üstün görür ve her şeyi yapmaya hakları olduğuna inanırlar. İşte Guybrush da tam olarak onlardan biridir. Yorucudur. İstekleri bitmek bilmez. Köprüyü geçene kadar ayıya "dayı" der. Sonra da ne ayıya dönüp bakar, ne dayıya. Başarmış olduğu birçok şey tamamen şans eseri olsa da, yaptıklarını insanlara anlatmaktan zevk alır. En güçlü korsan odur, en büyük hazine onundur ve elbette Elaine'i elinden kimse alamaz. LeChuck dâhil.

Guybrush'ın pembe porselen fobisi vardır. Fobiler, genellikle hayatımızın erken dönemlerinde yaşadığımız -hatırladığımız ya da hatırlamadığımız- bir olay üzerine gelişir. Guybrush'ın pembe porselenle ilgili nasıl bir olay yaşamış olduğu belirsizdir. Kimine göre kafasına yediği bir vazonun pembe renkte, porselen ve aşırı çirkin olması bunda etkilidir.

Ayrıca Guybrush, kısa bir süreliğine ölümü de tatmıştır. Götürüldüğü aile kabrinden geri döndüğünde, "ben dirilen adamım" diye bir taraflarını yırtmış olsa da, kimsenin onu sallamaması şişkin egosu için pek iyi olmamıştır. Sonuçta hepimizin delicesine korktuğu ölümü görmüş, bunu anlatmak için can atmış ama kimse ölümün neye benzediğini merak etmemiştir. Guybrush, ben merak ediyorum... Diyecektim ama, maalesef seans için ayrılan vaktimizin sonuna geldik.

Çıkarcı, egoist, dönek... Karakter testini geçsin ya da geçmesin, hastasıyız Guybrush'ın!



İYİ BİR OYUNLA BAŞARISIZ OLMA SANATI

Bazı oyunları nedensizce seviyorum, aramda tuhaf bir gönül bağı oluşuyor. Bu tür oyunların başarılı olmalarını yürekten istiyorum, başkaları da benimle aynı keyfi yaşasın istiyorum. Ama elbette her istediğimiz olmuyor. Daha geliştirilme aşamasından beri dikkatle takip ettiğim, çıkışını merakla beklediğim *Where the Water Tastes Like Wine*'ın ticari başarısızlığı da bunun en iyi örneklerinden biri.

Where the Water Tastes Like Wine maalesef beklenen ilgiyi göremedi ve oyunun geliştiricisi Johnnemann Nordhagen çuvaldızı bolca kendisine de batırarak sitem dolu bir makale yazdı. "Oyun ticari anlamda büyük bir felaket oldu. Tam sayıyı veremiyorum ama oyunu ilk haftalarda satın alanların sayısı beni Twitter'da takip edenlerden daha azdı ve benim pek fazla Twitter takipçim yok" dedi mesela. Nordhagen'in takipçi sayısının 4.000 civarında olduğunu düşününce durumun vahameti daha net anlaşılıyor.

"Şimdiye kadar oyundan 0 $ kazandım. Bu kulağa yüksek geliyor olabilir ama oyunu dört yılda geliştirdiğim düşünülürse bu da yıllık yaklaşık 0 $'a geliyor. Oyuna katkıda bulunan diğer isimlere yaklaşık 140.000 $ ödediğimi düşünürsek sanırım parasal anlamda buna değdiğini söylemem pek mümkün değil" diyor Nordhagen.

Peki böylesine özgün ve güzel bir oyun nerede hata yapmış olabilir? Sanırım oyun geliştiriciliğine ilgi duyan herkes buradan kendisine bir ders çıkarabilir.

• PC kullanıcılarının önceliklerini unuttu:
Tamam ben de çoğu oyunda klavye-fare yerine gamepad kullanıyorum ama bunun bir genelleme olduğunu düşünmek o kadar yanlış ki. Çoğu oyuncu hâlâ daha klavye ve fareyi daha konforlu buluyor, *Dark Souls* ve *Nioh* gibi oyunlar bile bu konuda acayip eleştiriler almadı mı? Eğer PC için bir oyun geliştiriyorsanız oyununuzda mutlaka ama mutlaka rahat klavye kontrolleri bulunmalı.

• Oyunun öğreti sistemi çok eksikti:
Oyununuz gizemli olsun, oyuncu bazı şeyleri kendi başına bulsun isteyebilirsiniz. Ama en basitinden oyuncu, oyunun bir envanter sistemi olduğunu şans eseri bulmamalı değil mi? Hadi gamepad'le oynarken zaten az sayıda düğme olduğu için tesadüfen harita açmak, envantere girmek, ıslık çalmak gibi özellikleri bulmak kolay. E klavyede tek tek tüm tuşlara mı basacağız? En azından "şu tuş şu işe yarar" diyerek oyunun temel mekaniklerini oyuncuya anlatmak lazım. Sırf bu da değil, mesela ritmik biçimde ıslık çalarak yürüyünce yürüme hızının arttığını bile başka yerden okuyarak öğrendim ben.

• Bir oyun yayınlamadan önce detaylıca test edilmeli:
Bakın bu özellikle önemli bir husus. Oyuncuları "tester" olarak kullanmak gerçekten de hiç iyi bir fikir değil. Oyununuzu yeterince test etmez ve ettirmezseniz nelerin gözünüzden kaçtığını asla bilemez, eleştirilere de verecek cevap bulamazsınız. *Where the Water Tastes Like Wine*'ın en büyük sorunlarından biri oyunun sonlarına doğru temponun düşmesiydi, çünkü hikâye parçalarını bulmak için çok uzun mesafeler kat etmek gerekiyordu. Yaklaşık olarak 15-20 saat süren bir oyunun yarısına gelip de bu tür sorunlarla karşılaşmak oyuncuyu üzer. Test denen şey sadece yapısal hataları değil, tasarımsal hataları da ortaya çıkarır. Elbette bunlar sonradan yamalanabilir ama oyununuz neden bu yüzden olumsuz yorumlar alsın, incelemelerde hanenize eksi puan yazılsın ki?

Bu yazdıklarım yine de oyunun kötü olduğu anlamına gelmiyor; geçen ay yer verdiğimiz incelememin de, düşüncelerimin de arkasındayım. Ama özellikle de 'sıradışı' bir oyunla nispeten daha özel bir oyuncu kitlesine hitap edecek bir oyun geliştirirken yukarıdaki hususlara ekstradan özen göstermek gerekiyor. Çünkü oyunu satın alabilecek kitle zaten kısıtlı, bu kitlenin "klavyeyle oynamak işkence, sonlara doğru çok vakit kaybettirdi, ıslıkla yürümeyi oyunun yarısında öğrendim bu ne biçim iş" gibi yorumlar okuduğunda oyuna şans verme konusunu bir kez daha gözden geçirmiş olabileceğini anlamak lazım. Ama siz yine de bunları boş verin yahu, vallahi çok güzel bir oyun bu (son saniyede gönül bağı reklamımı da yaptım işte).

Eser Güven

PORTAL

10 SORUDA Cultist Simulator

ESER GÜVEN

1 O nasıl isim yahu, Cultist Simulator da neyin nesi?
Gayet de süper bir isim, oyuna cuk oturan tarzda hem de. Bu bir Tarikatçı Simülasyonu. Vallahi şaka yapmıyorum, ciddi ciddi bir tarikatçıyı ve kurduğu tarikatı simüle ediyoruz.

2 Vay be, böyle tuhaf bir fikir kimin aklına gelir ki?
Weather Factory'yi duymuş muydunuz? Soruya soruyla cevap vermeyi pek sevmem ama bu adamları duyduysanız zaten kendilerinden nasıl tuhaf fikirler çıkabileceğini biliyorsunuzdur.

3 Hmm Weather Factory... Fallen London'la alakası var mı?
Hah tam üzerine bastınız. Fallen London ve Sunless Sea'nin yaratıcısı Alexis Kennedy'nin yeni stüdyosu bu. Yanına bir de Sunless Skies'ın yapımcısı Lottie Bevan'ı alıp böyle çılgınca bir işe girişmiş.

4 Ben cidden merak ettim şu tarikat işini, nasıl bir oyun bu?
Aslında temel mantığı son derece basit. Bir tarikatçının hayatını simüle ediyoruz, ne yer, ne içer, ne okur, hangi okült büyüler üzerinde çalışır, hangi adı anılmayacak dehşetleri dünyaya çağırmaya uğraşır falan.

5 Teması kulağa ilginç geliyor ama bir türü yok mu bu oyunun?
Ya aslında türünü anlatmak biraz zor. Keşke aksiyon, platform, bulmaca vs. gibi tek kelimelik cevaplar verebilseydim. Biraz kart oyununa benziyor, işin içinde bolca seçim ve bir tutam şans var. Ekran görüntülerine bakınca azıcık anlaşılır oluyor aslında neye benzediği.

> Tarikatın şakası olmaz! Peki oyunu? Siz yine de dikkatli şeyapın.

6 Bu adamların oyunlarında bolca yazı olmuyor muydu?
Bolca demek az kalır. "Bizim işimiz anlatıma dayalı oyun yapmak" diyorlar ve bu sözlerini de tutuyorlar hani. Oyunun her yanından okunacak yazı fışkırıyor, Sunless Sea falan da böyleydi. Yani az grafik, bol yazı olayı size cazip gelmiyorsa bu oyunu sevme şansınız pek yok gibi.

7 Resimden çok bir şey anlamadım, azıcık daha anlatsan?
Ne yalan söyleyeyim, ben oyunu bayağı bir oynamama rağmen çok fazla bir şey anlamadıysam sizin de anlamamanız normal. Temeli basit, içeriği karışık bir oyun çünkü bu. Özetlemeye çalışayım. Gün içinde yapmanız gereken bir sürü faaliyet var, mesela Çalışmak, Uyumak, Araştırmak gibi. Bu faaliyetlere kart eklediğinizde sonuçları değişiyor. Örneğin Çalışmak faaliyetine Tutku kartı ekleyince zamanı resim yaparak geçiriyor, Araştırmak faaliyetine okült bir kitabı ekleyince eski inanışlar hakkında yeni bilgiler öğreniyorsunuz.

8 Kulağa biraz anlamsız geliyor gibi, yanılıyor muyum?
Öyle geldiği doğru ama bir yandan da merak ettiriyor işte. Yeni şeyler öğrendikçe farklı faaliyet alanları açılıyor; şehirde dolaşmaya, farklı dükkanları ziyaret etmeye falan başlıyoruz ama bunlar hep kart açıklaması şeklinde. Yeni insanlarla tanışıp tarikatımızın cinsini ve doktrinini belirliyor, müritlerimizi görevlere göndermeye başlıyoruz. Art arda rüyaya yatıp kabuslarda karşılaştığımız yaratıkların bizi nasıl çıldırttığına şahit oluyoruz.

9 Tarikat ve yaratıklar deyince aklıma hemen Lovecraft geldi, o da var mı oyunda?
Olmaz mı? Zaten oyun "Lovecraft esintili korku kart oyunu" olarak tanıtılıyor. Kartlardaki açıklamalarda kullanılan dil, o belirsizlik ve tekinsizlik havası özellikle de işin içine 'isimsiz' dehşetler girmeye başladığında okuduğunuz tasvirler Lovecraft kitaplarından fırlamış gibi. Eski Tanrıları çağırıyor, müritlerimize dünyayı dar ediyoruz mesela. Ama dedim ya işte, zevk almak için okumayı çok sevmek, sıkılmamak lazım.

10 Diyelim ki şans vermek istedim, verdiğim paraya değer mi?
Valla değer veya değmez diyemem, bu çok 'uç' bir oyun çünkü. Kickstarter'da hedefinin 3 katı para topladı, 2018 Duygusal Oyun Ödülleri'nde (evet var böyle bir ödül) En İyi Oyun seçildi. Fiyatı da sanırım 30 lira civarında olacak. Bu adamların eski oyunlarını oynayıp 'çok beğendiyseniz' ancak o zaman size hitap eder diyebilirim. Aksi halde karar vermeden önce en azından birkaç video izlemenizi önereceğim.



Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Yaz geliyor, yaz! Çatılardan sekmeye hazır mıyız?



İSTE METRE

ONUR KAYA

SPIDER-MAN

"Biz Bunları Yapıyoruz!" – J. Jonah Jameson

Game Informer'ın internet ortamına saldığı bilgi seli sağ olsun, Portal'da bu ayın yanıp tutuşan oyunu *Spider-Man* oldu. Bir anda bir yıldır birktirdiğimizden fazla bilgiye boğulduk ve hâlâ şüphesi olan varsa söyleyelim; Spider-Man fena geliyor. Bunun en birincil sebebi muhtemelen oyunun mekanikleri ve bu mekaniklerin oyun dünyasında görselleştirilmesiyle oyuncuya inanılmaz doğal bir hissiyat sunacak olması.

Nasıl ve ne konularda? Öncelikle şehirde salınma mekaniklerinde. Akrobasiyle ağ aksiyonları her daim keyifli olsa da hiçbir zaman Spider-Man isminin hakkını tam verecek geçişlerle birleştirilememişti bence. Insomniac'ın oyunu sonunda bunu yapacak gibi duruyor. Hatırlarsanız Arkham oyunlarında bina tepelerinden zıplayıp pelerin açmalar, dalışa geçip tekrar yükselmeler falan gırlaydı ve biraz aksayarak bile olsa parkur koşularıyla birleştirebiliyordunuz bunları. Batman karşısına çıkan engeli algılayıp ona göre hareket etmekte başarılıydı. Şimdiye dek yapılanın en iyisi de muhtemelen buydu ve kanımca insanı sıkmayacak bir çeşitlilik barındırıyordu içinde. Insomniac bunun da ötesinde, insana uzun saatler sonra bile keyif verebilecek bir sistem geliştirmeyi hedeflemiş. Söylenene göre kahramanımızın çevresine tepkisi ve hareketlerini uyarlayışı, ne otomatik hissettirecek ne de diliniz dışarıda iki büklüm olmuş şekilde gamepad'le kavga etmenize neden olacak. İkisi arasındaki kusursuz dengeyi tutturduğu söyleniyor Insomniac'ın. Kamera açısını kontrol ederek momentum kazanabilecek, yön değiştirebilecek, ağ fırlatıp kendimizi çekme ve salınma hareketlerini dalışlarla kombine ederek çok çeşitli bir görsellikle karşılaşabileceğiz. Ayrıca zamanı yavaşlatıp ağımızı noktasal nişanlayabileceğimiz bir "refleks" modu da bulunacak.

Aydınlandığımız ikinci önemli nokta, oyunda Spidey'nin mucitliğini oynanış bazında ne derece görecek ve kullanacak olduğumuz. Oyunun içinde crafting sistemi olacak ve sayısı on beşin, belki de yirminin üzerinde olan kostümlerimizi, kostümlere ekleyeceğimiz modifikasyonları ve diğer oyuncaklarımızı bu sayede kendimiz yapacağız. Elbette sıfırdan kostüm tasarlamak gibi bir durum olmayacak, halihazırda tasarlanmış kostümleri gerekli materyali toplayarak edineceğiz ve her kostümün barındırdığı kendine has özellikleri diğer kostümlere de uyarlayabileceğiz. Mesela Spider-Punk kostümünün elektro gitar kullandığı alan etkili bir saldırısı olacak. Infinity War'daki Iron Spider kostümünün ve *Shattered Dimensions*'dan hatırlayabileceğiniz Spider-Man Noir'ın da oyunda olacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Oyuncakları da dövüş içinde, farklı şekillerde kullanma şansımız olacak, birini ağladıktan sonra ona ne şekilde vurduğumuz (veya onu nereye vurduğumuz) ekrana yansıyanlara ilginç etkiler edecek.

Buna ek olarak, beklediğimiz gibi oyunun yaşayan bir dünyası olacak. Yayalarla çatılarda bile karşılaşacağız, hikâye ilerledikçe şehirde ve yan görevlerde bir değişme göreceğiz. Şehirde gezerken J. Jonah Jameson'ın radyo programını dinleyeceğiz, yayalarla selfie bile çekilebileceğiz yahu! En güzeli de bu yaşayan dünyaya Mary Jane ve Peter Parker'ın da dahil olması. Hem Parker olarak oynadığımız görevler, hem de Mary Jane rolüne geçtiğimiz sekanslar olacak, oyunun başıyla sonu arasında birkaç haftalık bir zaman dilimi bulunacak. Yıllanmış Spider-Man'in kendine güveninden aldığımız keyifle yetişkinlik sancıları yaşamaya başlayan Parker'ın hayatla cebelleşmelerine beslediğimiz empati arasında güzel bir denge kurulduğu söyleniyor. Zaten yazarlardan Jon Paquette'in söylediğine göre oyunun hikâyesine de inanılmaz bir emek harcanmış, yazılan ve atılmayan son metnin uzunluğu 400.000 kelime civarındaymış. Örnek verecek olursam Stephen King'in 1200 sayfalık romanı IT, 444.000 kelime civarında dolaşmakta. Paquette ("paket" diye okuyunuz), üç yazar atılan materyalle beraber tahmini 800.000 kelimelik bir materyal yazdıklarını söylüyor.

Oyunun çıkış tarihini de sonunda öğrendik: 7 Eylül. Yaz sıcağının kızgın kumlarına serin su görevini *Spider-Man* görecek belli ki.





Peter Parker ve Mary Jane'i ayrı ayrı kontrol edebileceğimiz sekanslar olacak. Buna ne diyorsunuz?

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Eylül 2018



DETROIT: BECOME HUMAN

1960'tan itibaren çöküşe geçen ve ekonomik anlamda mahvolan Detroit şehrini, oyun ve filmlerde neo-endüstri devriminin sembolü ya da halk ayaklanmalarının eşiğindeki bir cyberpunk şehri olarak görmeye alıştık. RoboCop ve Deus Ex: Human Revolution'ın ardından Detroit, bu kez de Become Human'da başrolde.

Heavy Rain ve Beyond: Two Souls'un yönetmeni, oyun dünyasının çılgın çocuğu David Cage, yeni oyunu Detroit: Become Human'da transhümanizm, modern kölelik, otomasyon ve aile içi şiddet gibi oldukça ağır konulara el atıyor. Oyunu zaten uzun zamandır merakla bekliyoruz ama geçtiğimiz ay yayınlanan demosu, hype-metremizi 10 üzerinden 11'e getirmeyi başardı.

Demo, oyunda kontrol edeceğimiz üç başkarakterden biri olan Connor'ı veriyor bize. Kendisi bir polis modeli android. Görevi, yazılımlarında sorun çıkan ve "emekliye ayrılması gereken" androidleri deaktive etmek. Demodaki görevimiz de tam olarak bu. Sistem arızası yaşayan bir servis androidinin, kendini kaybedip sahiplerini öldürmesi ve küçük kızlarını çatıda rehin alması, tahmin edebileceğiniz üzere bu modelin internet sayfasında reklamı yapılan bir özellik değildi. Her ne kadar Özel Tim ekibi daireyi kuşatmış olsa da, "androidden android anlar" denilerek Connor olay mahallinde gönderiliyor.

İlk işimiz daire içinde mümkün olduğunca fazla bilgi toplamak ve androidi bu sistem arızasına iten nedenleri öğrenmek. Her topladığımız ipucu, görevin başarılı olma ihtimalini yükseltirken size androidle yapacağınız son konuşmada ek diyalog seçeneklerleri ve konuları veriyor. Kızın odasında bulduğunuz videoda androidin adını öğreniyor, yerde yatan cesedin son saniyelerini analiz ederek koltuk altına kaçmış tabletten bu androidin yeni bir modelle değiştirilmek üzere olduğunu anlıyorsunuz. Tabii siz ipuçlarını toplarken, oldukça kırılgan bir psikolojiye sahip android de dışarıda armut toplamıyor. Geç kaldığınız takdirde polislerden biri vurulabiliyor ya da android iyice sinirlenebiliyor ve bu da görevin başarısız olma ihtimalini güçlendirmek demek.

En nihayetinde androidle yüzleştiğinizde, David Cage oyunlarını özel kılan en önemli detayı görüyorsunuz: Seçimler! Topladığınız ipuçlarına ve söylediklerinize göre hem çocuğun, hem androdin hem de Connor'ın kaderi değişiyor. Bir sonda Connor kendini feda edip androidle aşağıya atlarken, bir diğerinde vurulup ölüyor.

Detroit: Become Human bu tek görevlik, ufak demosuyla bile istediği gürültüyü kopardı. Become Human derdi ve söylemek istedikleri olan bir oyun, umarız esas oyun da bu sahne kadar detaylıdır. **UTKU**

TÜR: Sinematik / Macera | **YAPIM:** Quantic Dream | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Mayıs 2018

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Deck13 | **DAĞITIM:** Focus Home | **PLATFORM:** PC, PS4, One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

THE SURGE 2

Deck13'ün 2017 Mayıs'ında piyasaya sürdüğü *The Surge* üzerinde buram buram *Dark Souls* esintisini taşıyan ve bizleri eksoiskelet giysiler, süper güçlere sahip insan ve robot düşmanlarla karşılaştığımız bir bilimkurgu dünyasına götürmüştü. Düşmanların uzuvlarını koparıp kendilerine karşı kullanmak gibi orijinal fikirlere de sahipti ama bir yerlerde bir şeyler yanlış gitmiş olsa gerek ki fena da olmamasına karşın beklenen başarıyı elde edemedi.

Deck13 şansını *The Surge 2*'yle tekrar deniyor ve bu sefer başarılı olmaya kararlı görünüyor. Elbette onlar da ilk oyunun eleştiri alan yanlarını ön plana çıkarıp "bakın bu sefer şöyle şöyle olacak" diye anlatıyorlar oyunu. Mesela savaşlar eskisinden daha ölümcül ve taktiksel olacak, karşılaşacağımız düşman çeşitliliği bu sefer bizleri gayet tatmin edecekmiş. İlk oyundaki dinamik



uzuv hedefleme sistemi daha da geliştirilerek sistemin eskisinden daha akıcı olması da sağlanacakmış. Kısacası mişmiş de mışmış. Ha şöyle bir durum da var: İlk oyunun ilgi çeken kısımları üzerine ekstradan bir ağırlık verecekleri kesin. Hani *The Surge* vahşi bir oyundu ya, ikinci oyun daha da vahşi, daha da kanlı ve uzuvlu olacak işte. Zaten ilk oyunun en eğlenceli yanının kol bacak koparmak olduğunu düşünürsek ikinci oyunu özellikle bunun üzerine kurmak istemeleri doğru bir hareket.

The Surge 2'de kendimizi tamamen yeni bir çevrede, harabeye dönmüş yeni bir şehrin kaotik ortamlarında bulacağız ve Deck13'ün FLEDGE motorunun sınırlarını nasıl zorladığını (Nasıl da iddialı!) göreceğiz. Stüdyo ilerlemesi daha keyifli, daha güzel bölüm tasarımları sayesinde ilk oyunun en zayıf yanını aşmak istiyor.

Deck13 henüz oyun için resmi bir çıkış tarihi belirlemese de laf arasında hep 2019 ismi geçiyor. İlk oyundan ders aldıkları taktirde damağımızda buruk bir tat bırakan bilimkurgu soslu *Dark Souls* havasını bu sefer doğru biçimde yaşayabiliriz demektir. **ESER**

groups/oyungezer youtube.com/oyungezer twitter.com/oyungezer facebook.com/oyungezer oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkan.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir.
Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL

Available on the App Store

Google play

setimedia

dukkan.oyungezer.com.tr


Dosya

Tarihi Değiştiren Oyunlar

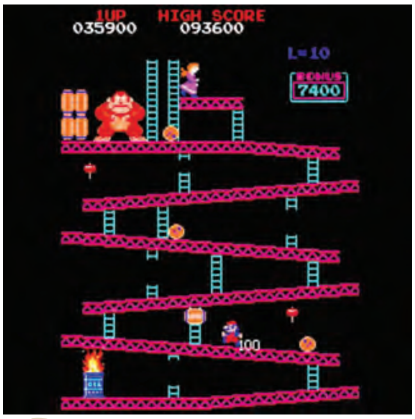
Vay be, *River Raid*'de pof pof efektleriyle gemi patlattığımız günlerden efsane Star Wars savaşlarını bizzat verdiğimiz oyunları beğenmediğimiz bu günlere gelmişiz baksanıza. Elektronik doğası ve iletişim çağının içinde olması sebebiyle diğer bütün eğlence ürünlerinden kat kat daha hızlı gelişti video oyunları. Ama bu gelişimde (veya bazı açılardan gelişim değil de değişim demeli sanki) kimi oyunların payı diğerlerinden daha fazla. İşte o mihenk taşlarına saygılarımızı sunmaktır bu dosyadaki amacımız.

"En iyi" değil, "en sevdiğimiz" değil, "en popüler" değil, "Tarihi Değiştiren" Oyunlar dosyamıza hoş geldiniz!

Antik Oyunlar



Dosya konusunun biraz daha yakın dönem oyunları içerdiğini fark etmişsinizdir. Bunun sebebiyse, oyunların bugüne oranla daha ilkel olduğu bir dönemde yaptığınız en ufak bir yeniliğin bile devrim niteliğinde olması. Dosyanın bu erken tarihli oyunlarla dolup taşmasını istemedik, o nedenle birkaç çok önemli mihenk taşının kısaca adını anmakla yetineceğiz.



Donkey Kong'da (1981) tur başlamadan önce Daisy'nin kaçırıldığı sahne tarihteki ilk ara sahnedir ve oyunda öykü anlatımı konusunda bir devrimdir mesela. Tabii bu küçük sahnenin tarihte bu denli büyük yer edinmesinin sebebi oyunların o yıllarda şimdiki gibi devasa bir kültürden ziyade basit bir eğlence aracı olarak görülmesiydi. Bu konuda ezberi bozan oyunlar da **Space Invaders** (1978) ve **Pac-Man** (1980) olmuştur. Her yaştan insanın ilgisini çeken bu oyunlar tarihte ilk kez popüler kültürde yer edinmiş, reklamlar, hediyelik eşyalar, hatta şarkılara bile konuk olarak "Oyun Kültürü" denen kavramın ilk tohumlarını ekmişlerdir. Benzer şekilde Sovyetlerin dünyaya hediyesi olan **Tetris** (1984) de dünya üzerinde ulaşmadık oyuncu, çıkmadık konsol ve sistem bırakmamıştır. Hâlâ da yeni konsollara uyarlanır ve yıllardır süregelen bir oyunculuk ikonu olmuştur.

Lakin söz konusu tarihi değiştirmek olduğunda her zaman ilk olmanıza da gerek yok aslında. **Ultima**'da (1981) olduğu gibi mesela. Kendisinden önce çıkan pek çok RYO olmasına rağmen ara yüzünün yanı sıra getirdiği açık ve geniş dünyasıyla kendinden sonra gelecek sayısız RYO'nun standardını temelli olarak belirlemiştir. Öyle ki **Dragon Quest** (1986) bile yapılırken "Ultima'yı acaba nasıl konsollara uyarlarız?" mantığıyla hareket edilmiştir. Dragon Quest'le beraber RYO türü konsollara da sıçramış, konsolların en talep gören oyun türlerinden biri haline gelmiştir ki ilk Dragon Quest'in şu an dünyanın en büyük oyun üreticilerinden olan Japonya'nın oyun geleneğinin direkt olarak belirleyicisi olması da bir diğer anılması gereken etki.

Gelgelelim aslan payını **Super Mario Bros**'a (1985) vermek gerekiyor. Habire bahsettiğimiz 1983 oyun kriziyle video oyunları neredeyse tarihten silinmek üzereyken NES'le evlere giren Mario ölen oyunculuğu adeta mezarından kaldırmış, milyonlarca insanı bir daha kopmamak üzere oyuncu haline getirmiştir. İnanın bu satırları yazmamızda bile onun payı var aslında. Yoksa olmayan bir sektöre nasıl dergi çıkartırdık değil mi ama?

EMRE S.



Street Fighter II (1991)

1991 yılında *"The World Warrior"* adıyla piyasaya sürülen *Street Fighter II*, isminin hakkını verip dünya çapında bir başarı sergileyerek, tarihte oyun piyasasını en çok etkileyen oyunlardan bir tanesi olmuştu. Şu gün dövüş oyunları dışındaki türlere de sıçrayan "kombo" kavramını yaratmasıylaydı bu. Skor karşılaştırıp hava atmaları kenara koyup oyuncuların birbirine karşı oynamasına imkân tanıyarak en temel haliyle turnuva zihniyetini de ortaya çıkarmasıylaydı. Bugünün dövüş oyunlarında hâlâ içinden çıkılmamış, kutsal mantığı kurmasıyla, o dönem arcade oyun piyasasını alıp göklere çıkarmasıylaydı. Ancak tüm bunlar elbette bir neslin diline esasında "Hadouken" ve "Shoryuken" oldukları çok sonra anlaşılacak "Aduket" ve "Oryuken" kelimelerini pelesenk etmesiyle oldu. Ardından da kazan doğurdu ve *Mortal Kombat, Killer Instinct* gibi pek çok başka yapım geldi. ■ **ÖMER**

Civilization (1991)

"Bir tur daha..." diye diye saatlerimizi yedi her *Civilization* oyunu. 1991 yılında çıkan ilk oyun, bizi geniş haritaya, kaynaklara, şehri nereye kuracağımıza, hangi binayı yapacağımıza, diplomasiye, saldırıp saldırmamaya, neyi araştıracağımıza (bu böyle uzayıp gider daha) dair "düşünmeye" sevk ediyordu. O dönemde oyunculuk daha çok aksiyona, kafa yormadan oynamaya dayalıyken, *Civilization* bize geniş bir harita, birçok bilgi ekranı, elimizin altına açıldıkça açılan bir dolu sekme sunuyor, bizi stratejik düşünmeye zorluyor ve "karmaşık" oyunların temelini atıyordu.

Şimdi daha çok 4X dediğimiz, *Master of Orion, Heroes of Might and Magic, Warlords, Europa Universalis, Galactic Civilizations* ve *Total War* serileri gibi birçok seriye önayak oldu *Civilization*. *Civ*'le birlikte oyunculuk, yalnızca aksiyon odaklı ve kolay öğrenilebilir olmaktan çıktı. Düşünerek oynamayı, haritayı analiz edip planlar yapmayı, savaş stratejileri oluşturmayı, diplomasi yapabilmeyi, bizi dost olarak gören bir lidere aniden savaş açabilmeyi "bir tur sonra kapatıyorum" diye diye sabahlayacak kadar çok sevmiştik çünkü. ■ **İPEK**

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

Monkey Island denince şöyle bir saygı duruşuna geçmeliyiz zaten, orası ayrı ama, burada oyunun muhteşem müziklerinden ve iMUSE teknolojisinden söz edeceğim. Daha oyuna başlar başlamaz atmosferle müthiş uyum sağlayan müzikleriyle karşılaşıyorduk. Bu müzikler, oyundaki animasyonlarla uyumluydu ve sahne geçişlerine göre değişiyordu. Her sahne geçişinde aynı müziğin farklı enstrümanla çalındığını fark etmişsinizdir belki daha önce. İşte bu iMUSE teknolojisiydi. 1991 yılında, LucasArts'ın oyun motoru SCUMM Engine'in 5. versiyonuna eklenmiş ve ilk kez *Monkey Island* serisinin 2. oyununda kullanılmıştı.

iMUSE, *Monkey Island 2*'den sonraki bütün LucasArts macera oyunlarında (*Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango* vs.) kullanıldı. LucasArts patentli olduğu için maalesef bir daha başka bir oyunda görememiş olsak da, oyunlardaki dinamik müzik kullanımında büyük etkileri olduğu şüphesiz. ■ **İPEK**

MONKEY ISLAND 2



Bugün oyunlarda ses kullanımı böylesi gelişmişse, bunun ön ayaklarından biri Monkey Island 2'dir.



Super Mario Kart (1992)

Tarihin karanlık çağlarından beri oyunlar eğlence içindir düsturunu benimsemiş olan Nintendo'nun SNES'in altın yıllarında çıkardığı ve "ailece eğlence" diyebileceğimiz yepyeni bir türe ön ayak olan *Super Mario Kart* tahminlerinizden çok daha fazla oyunu etkiledi. Öncelikle aynı kanepede eğlenilebilecek, birbirine kaplumbağa kabuğu fırlatmalı bir yarış oyunu fikri zaten muhteşem. Buna *Mario* karakterlerini ve Shigeru Miyamoto'nun altın dokunuşunu ekleyin. İşte bu sihirli formül, bu "toplu eğlence" konsepti Nintendo'nun ileriki yıllarda çıkaracağı Wii, WiiU ve Switch gibi konsolların da; *Guitar Hero, Just Dance* gibi oyunların da katalizörü oldu. ■ **EREN E.**

System Shock (1994)

System Shock'ın, çıktığı 1994 senesinde başardığı pek çok şey bugün oyun yapma algısına her açıdan entegre olmuş durumda. Bir yerde hikâye bazlı aksiyon oyunlarının da atası olarak niteleyebileceğimiz *SS*, Warren Spector'ın, bir başka efsanevi yapım olan *Deus Ex*'in post-morteminde tanımladığı "Immersive Simulation" türünün ilk büyük örneği oldu.

Bu türdeki oyunları ortaya çıkarırken temel mantık, oyunu tasarımcının değil oyuncunun yönlendirmesiydi. Immersive Sim türü, RYO veya FPS gibi kamera veya karakter gelişimi gibi öne çıkan oynanış özellikleri üzerinden tanımlanmıyor, daha ziyade belirli bir tasarım felsefesinin ürünü olan yapımları tasvir ediyordu. Kendi spesifik kuralları olan bir oyun dünyası içinde oyuncuya her türlü olanağı tanıyarak önceden kurgulanmış değil, sistemik ve özgür bir akış sağlamaktı olay ve *System Shock* bu kafada yapılmış *The Elder Scrolls, Thief, Dishonored, Bioshock* gibi oyunların ortaya çıkmasını sağlayan en büyük mihenk taşı oldu.

Kendi içinde kompleks bir oynanışa sahipti, başarıya ulaşmak için birden fazla çözüm yolu sunan ve oyuncunun elinden kesinlikle tutmayan bir tecrübe sunuyordu *System Shock*. Oyunun ardında bıraktığı miras öyle bir sahiplenildi ki oyun yapımcıları arasında oyunların kenarına köşesine "0451" rakamını sıkıştırma alışkanlığı ortaya çıktı. *Sanitarium*'la bir gelenek haline gelen bu alışkanlık, son *Deus Ex* oyunlarında, *Prey* ile *Dishonored*'da hatta *Alien: Isolation*'da bile devam etti. Genelde bu oyunlarda kapı şifresi olarak gördüğümüz bu rakam Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451 romanına atıfta bulunmasının yanı sıra, *System Shock* yapımcısı Looking Glass Studios'un ofis şifresiydi. ■ **ONUR**

Virtua Fighter 2 (1994)

Street Fighter 2'nin atari salonlarına girip kendi krallığını ilan etmesinin ardından kısa süre içerisinde salonlar sayısız dövüş oyunuyla dolup taşmıştı. Bu kadar çok rakibin arasında parlamanın tek bir yolu vardı ki o da sıra dışı ve yenilikçi olmaktı. İşte *Virtua Fighter* bunu üç boyutlu modelleri ve oyun motoruyla başardı, zira *Virtua Fighter* oynanışı da tamamen üç boyuta taşıyarak yepyeni anlamlar katıyordu. Ancak serinin oyun dünyasına kazandırdığı en önemli şey motion capture kullanımıdır desem yanlış olmaz sanıyorum.

VIRTUA FIGHTER 2



İlk kez *Virtua Fighter 2*'de kullanılan bu teknolojinin hem oynanış hem de ara sahne konularında ne derece büyük bir etki yarattığı malumunuz. ■ **EMRE S.**

Super Mario 64 (1996)

90'ların ortaları iki boyutlu pek çok klasik serinin üçüncü boyuta transferi anlamına geliyordu ki bunu başarılı şekilde yapabilen gerçekten çok az sayıda oyun oldu, başaramayanlar da kaybolup gittiler zaten. *Super Mario 64* bu geçişten alnının akıyla çıkan belki de en başarılı oyun çünkü kalitesinin yanı sıra oyun dünyasında izler bırakacak pek çok yenilikler de getirdi. Shigeru Miyamoto ve ekibi oyun tarihindeki ilk serbest kontrol edilebilir kamera ve 360 derece analog kontrol sistemini kullandılar ki bu sistemler hâlâ günümüz oyunlarının temelini oluşturmaktadır. Aynı zamanda oyunun sahip olduğu, serbestçe gezilebilen kocaman üç boyutlu dünya oynanış açısından da çok büyük ve yeni bir adım olduğunu dünyaya haykırıyordu. Zaten *GTA, Kingdom Hearts* ve *GoldenEye 007* gibi oyunların yapımcıları da tasarım aşamasında pek çok mekaniği ilham aldıklarını itiraf etmişlerdir. ■ **EMRE S.**



Ultima Online (1997)

Bir zamanlar RYO denince akla tek gelen şey ejderha peşinde koşan şövalyeler, birbirinden kudretli büyücüler ve fantastik yaratıklar olurdu. Çok kullanıcılı zindan (MUD) ismindeki oyunlarla devasa online rol yapma oyunlarının temeli atılmış ama popülerlik hep kısıtlı seviyede kalmıştı. Derken 1997 yılında Richard Garriott'un fikir babası olduğu *Ultima Online* isimli bir DVO çıktı. Bu oyun yalnızca 'kahramanlara' ait değildi; isteyenler kendisine ev yapıyor, isteyenler tüm gününü balık tutup satarak geçirebiliyordu. Ekonomi tamamen oyuncuların elindeydi. Gerçekten rol yapmak isteyen oyuncularla dolup taşan ve daha önce görülmemiş şekilde binlerce oyuncunun bir arada oynamasına izin veren *Ultima Online*, yapımcıların dikkatini DVO türüne çekti ve türün adeta patlamasını sağladı. Oyunun 21 yılın ardından hâlâ canlı olması da başarısının en büyük kanıtlardan biri. ■ **ESER**

Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Quake ve Unreal

Bazen oyun dünyasının değişimini tek bir oyuna değil, tek bir kişiye indirgeyebilirsiniz. Hiçbir ciddi değişim elbette tek bir faktörden doğmaz ama, amacımız "Patient Zero"yu bulmak bir anlamda. O nedenle çok fazla oyunu, çok fazla düşünceyi, ama bir adamı konuşmak gerekiyor biraz da: John Carmack.

Carmack, id Software'ın ardındaki isimlerden (ve evet, keskin gözler haklı: *Unreal* bir id oyunu değil) ve istisnai bir teknolojik bakış açısına sahip. id Software'ın tarihe adını yazdırdığı her proje, aslında Carmack'ın bir şeyler çözmek ve oldurmak için giriştiği maceraların sonucu. Peki bu, nasıl oluyor?

Commander Keen'le başlayalım. Nintendo'da popülerleşen *Super Mario Bros.*'un PC'de düzgün bir karşılığı yokken (hatta bu oyunlara kadar PC bir oyun platformu olarak bile görülmezken), Carmack kafayı önemli bir noktaya takar: Mario'nunki gibi hareket ettiğinizde kendi kendine akan bir grafik motoru yapılabilir mi? Tabii *Keen*'in çıktığı 1990'a dair şu notu düşmekte fayda var: Oyunların multiplatform diye bir yapısının sözünün dahi edilmediği, ancak "port"ların olduğu ve bu esnada geliştirme altyapılarının farklılığından dolayı her şeyin neredeyse baştan platforma özel yapılması gerektiği bir dönemden bahsediyoruz. O nedenle PC'de eşi benzeri görülmemiş bir side-scrolling motoru yazabilmek, *Mario*'nun motor kodunu kopyalamaktan çok daha meşakkatli bir şey. Nintendo'nun bu motoru satın almamasıysa *Keen*'in şansı, çünkü *Commander Keen* bu teknolojik atılımla doğmuş bir seri. Modern oyunlara dek PC'de ne zaman kesintisiz ilerleyen bir 2D platform bölüm görürseniz, arkasında id tech'in olduğunu unutmayın.

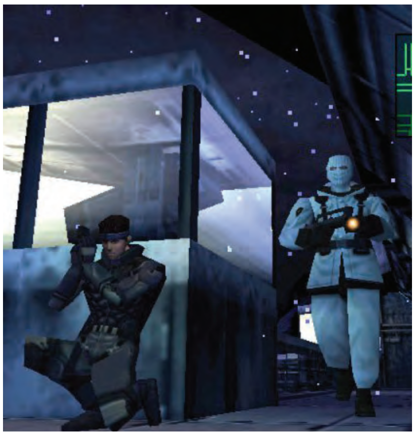
Ardından *Catacombs-3D, Wolf3D* ve *Doom* geliyor. İşler de azıcık karışıyor, çünkü OGZ ekibi olarak biz bile bu grup arasında "İşte bu!" yu belirlemekte çok zorlandık. *Catacombs-3D* (1991), FPS'lerin ilk rafine grafik motoru sayılırken, *Wolf3D* (1992) bu türü kitlelerle ilk kez birleştiren ve babanızın ofis bilgisayarında oyun da oynanabildiğini gösteren yapımdı. Hızı, vahşeti ve ritmiyle ardından gelecek olan FPS'lerde etkisi asla yadsınamaz. Ama *Doom* (1993), *Wolf3D*'nin yaptıklarını aldı ve dünyaya "norm budur, bundan sonra bunu referans alacaksınız" dedi. Lafı dolandırmanın da alemi yok. Bugünün FPS'leri teknik olarak bu üçlü yolu açmasaydı, kolay kolay var olamazlardı.

Sonra sahneye *Quake* giriyor, belki de Carmack'ın video oyun dünyasına gelmiş geçmiş en büyük hediyesi. *Quake*, hızlı FPS maç türüne kattıklarıyla zaten bambaşka bir yere sahip ama onu yüceltiyor olmamızın başlıca sebebi bize 3D Acceleration'ı (GPU'nun ciddi kullanımı) hediye etmesidir. İlk *Quake* 1996'da çıktığında normal bir yazılım render motoruna bağlıydı (o güne dek GPU ve 3D hızlandırmanın oyun dünyasında olmadığını hatırlatayım). Ama birkaç ay sonra Carmack'ın çabalarıyla VQuake piyasaya çıktı. İlk kez bir GPU (Rendition'ın Vérité yongası) görsel işleme için kullanıldı. Carmack'ın OpenGL'e kattıkları, o günden bugüne API'ların temelini etkileyişi, modern konsollardaki APU'ların içindeki CPU / GPU mimarisinin bile temelde onun yazdıklarına dayanıyor olmasıysa hikâyenin "sönük" devamı. PS4 ve Xbox One'ın da temelde birer PC mimarisine dönmüş olması, Carmack ve id Software'ın oyun dünyasına kattıklarını teknik anlamda daha da eşsiz yapıyor. *God of War* mu? *Horizon: Zero Dawn* mı? *Red Dead Redemption* mu? *Skyrim*? *Fallout: New Vegas*? Teknik olarak hepsi, id Software'ın adımıyla başladı işte.

TCP/IP ile "deathmatch" kültürünü nasıl oluşturduklarını (*Doom* ve *Wolf3D*), yetenek bazlı FPS sporunun temellerini nasıl attıklarını, özellikle *Quake* serisiyle uluslararası FPS turnuvaları için nasıl netcode yazdıklarını anlatabilirim daha. Ama direksiyonu kırıp *Unreal*'a da girmeliyim. Çünkü id bize FPS ve PC oyunculuğunun teknik kısmını verdiyse eğer, *Unreal* da atmosferik hikâye anlatımı ve sonrasında gelecek onlarca senaryolu FPS'nin yolunu açmıştır. *Unreal*'a kadar id'in yazdığı hikâyeler ya çok klişe (*Wolfenstein*), ya çok betimsiz (*Doom*) ya da çok üstünkörü idi (*Quake*). Ama *Unreal*, 1998'de bir FPS'in farklı şeyler de anlatabileceğini kanıtladı. Kesmenin / biçmenin ötesinde, tekinsiz bir atmosferi vardı. *MW*'ler, *MoH*'lar bu alışkanlık üstüne kurulabilmiştir ancak. Sonrasında standartlaşan Unreal Engine'in de bir garajda doğuşu, *Unreal* yüzündendir ayrıca. **SARP**



Tarihi değiştiren oyunlar kadar oyunları değiştiren yapımcıları da hatırlamalı. Carmack da en önemlilerden biri.



Metal Gear Solid (1998)

Öncelikle ilk PlayStation'ın oyun sektörüne olan devasa etkisinden bahsetmek lazım. Her şeyden evvel oyunların CD formatında olması ve gerçek zamanlı 3D grafiklerin bu konsolda yaratılabilmesi başlı başına bir devrimdi. Hatta PS1 ilk modern oyun konsoluydu desem yeridir. İşte bu konsolun ömrünün o çok kritik ilk yıllarında çıkagelmişti *MGS* ve o zamanlar adı çok da duyulmamış olan Hideo Kojima'nın SNES'te başlattığı *Metal Gear* serisinin yeni ayağıydı.

Oyunun gizlenme mekanikleri çağının çok ilerisindeydi ve o yönden aksiyon oyunlarına muazzam bir katkısı var zaten. Bugün hemen her üçüncü şahıs kameralı aksiyon oyununda gizlenme varsa bunun sebebi *Metal Gear Solid*'dir. Lakin esas devrim sunum kısmındaydı ve vücudunun %70'i filmlerden meydana gelmiş olan adam burada resmen döktürmüştü. Açılış sinematiğinin 80'lerin Amerikan aksiyon filmleri tadında olmasından dumura uğratan anlara ve bence halen serinin en iyisi olan finaline kadar oyun tam bir sinematik şölendi ve 2D stripe karakterlerden bir anda buraya geçen oyuncular tam anlamıyla şoke olmuştu. Akılda kalan ve anlamlı senaryo sağlam karakterler ve çok kaliteli bir sunumla birleşince A kalite Hollywood filmi mi izliyoruz oyun mu oynuyoruz belli olmuyordu. Bu belli olmama halinin belirleyici unsuruysa tüm videoların oyun motoruyla hazırlanmış olmasıydı. Evet, o dönemde *Resident Evil 2*, *Final Fantasy 8* gibi yapımlar sinematik videolara sahipti belki ama onlar önceden renderlanmıştı ve *MGS* kadar sunuma dâhil etmemişlerdi bu sinematik işini. Kojima'nın dehâsının zirvesi olmuştu oyun ve zamanında ilk kez oynayan herkesi de derinden etkilemişti. Günümüz oyunlarında uzun sekanslardan oyuna kesintisiz geçiş, bolca ara sahne ve sinematik hikâye anlatımı neden bu denli yaygın diyorsanız cevabı burada aramalısınız. **EREN E.**



Baldur's Gate (1998)

Bilgisayar oyunlarının tarihi boyunca rol yapma oyunlarının kırılma noktası ne diye sorsanız, hiç düşünmeden Baldur's Gate derim -ki bu dosya konusunu tartışırken sorulduğunda da öyle dedim zaten.

1990'ların son demlerinde herkesin artık bilgisayar rol yapma oyunlarının öldüğüne inandığı zamanlara dönelim. O zamana kadar türü sırtlamış SSI oyunlarının yüzüne bakan kalmamış; *Might & Magic*'lere, *Ultima*'lara bile pas verilmez olunmuş artık. Herkes türü kendi haline bırakıp gitmek üzere... Bir firma ve oyun hariç: BioWare adında bir firma, *Baldur's Gate* adında bir oyunla yumruğunu masaya vurdu. "Dungeons and Dragons 2nd Edition!" dedi. "Bundan sonra RYO dediğimiz türün standardı izometriktir!" diye ağırlığını koydu. Sonrasını biliyorsunuz zaten: *Planescape: Torment*'ler, *Icewind Dale*'lar, *Neverwinter Nights*'lar, *Arcanum*'lar... ve daha nicesi!

Bugün "rol yapma oyunları" deyince akla hâlâ bu isimler geliyorsa *Baldur's Gate*'in koyduğu o miladı yadsımak da mümkün değil. Hatta ben bundan sonra RYO'lardan bahsederken "B.G.Ö." ve "B.G.S." tanımlarını kullanmayı talep ediyorum. Altın çağ öncesi oyunlar arasında da eşsiz örnekler olsa da standardı belirleyen, türü ölümden dirilten *Baldur's Gate* oldu ne de olsa. **CAN**

Half-Life (1998)

Oyun tarihinin en büyük başyapıtlarından biri olan *Half-Life*, çıkış yaptığı dönemde FPS türüne teknik anlamda büyük yenilikler getirdi, hatta bu yenilikler birer mihenk taşı oldular. Fakat *Half-Life*'ın FPS türüne yaptığı en büyük öncülük hikâye anlatımı açısındandı.

Pek saygıdeğer bilim insanımız Gordon Freeman'la tanışana kadar FPS türündeki oyunlarda gelişigüzel ve hikâyesiz kahramanlarla oynuyorduk. İstisnalar hariç FPS oyunları bile kendilerini ciddiye almıyorlardı. Yüksek tempolu, düşünmekten çok ateş etmeye yönelik, vurdulu kırdılı oyunlardan oluşan bir türdü FPS. Ta ki Black Mesa'nın derinliklerine ilerlediğimiz o trene binene kadar.

Bir bilim-kurgu hikâyesinde içinde yer aldığımız dünya bize ustalıkla tanıtılmalıdır ve bu tren yolculuğu da bir oyuncunun başına gelebilecek en güzel tecrübelerden biriydi. Ağzını bıçak açmayan Freeman'la hem uzaylılara, hem de Black Mesa'da yaşananları gizli tutmaya çalışan devlete karşı yaşam mücadelesi veriyorduk. Tüm bu aksiyon, macera ve sürükleyici hikâyenin içerisinde bir de G-Man gibi bugün bile ne olduğunu bilmediğimiz bir gizem unsuru vardı üstelik. **YASİN**





Quake & Starcraft

John... Adı John (Carmack ve Romero) olan iki dehanın *Wolfenstein*'la başlatıp, *Doom*'la çığır açıp, *Quake*'le teknolojik şova dönüştürdükleri efsane oyunları sadece FPS türünde çığır açmakla kalmadı. Aynı zamanda kolektif olarak insanların buluşup *Quake* turnuvaları düzenledikleri eSporun doğumuna giden ilk sancıları başlattı.

1996'da düzenlenen ilk QuakeCon'a insanlar Amerika'nın farklı şehirlerinden bilgisayarlarını da yanlarında taşıyarak geliyordu. Turnuva maçlarının yanı sıra katılımcılar bütün gün *Quake* oynayarak eğleniyordu. Fakat bana kalırsa asıl olay 1997'de patladı. Atlanta'da düzenlenen Red Annihilation Quake Turnuva'sının ödülü 5000$'dı ve o zamanlar için bu gayet iyi bir paraydı. Fakat John Carmack çıtayı biraz yükseltti ve turnuva birincisine kendi şahsi özel yapım Ferrari 328 GTS'ini hediye edeceğini söyledi. Turnuvayı Dennis Fong kazandı ve Carmack sözünü tuttu. Hatta Fong'un Ferrari'yi evine götürecek parası olmadığı için bu masrafı da Carmack üstlendi. Bana kalırsa Carmack'ın planlamadan yaptığı bu manyaklık aslında gayet güzel bir reklam olmuştu ve *Quake* turnuvalarının popülerliğini arttırmıştı.

Güney Kore'de *StarCraft*'ın bilgisayar oyunları arasında kutsal bir mertebeye oturtulması beraberinde 2002'de düzenli turnuvaları getirdi. Aslına bakarsanız eSporun takımlaştığı ve şirketleştiği ilk ciddi adımlar bunlardı. Takımlar daha organize olmaya başlamış ve Kore'nin Samsung ve SK Telekom gibi devleri takımlara sponsor desteği çıkmıştı. Oyun o kadar popüler bir hale geldi ki *StarCraft* maçlarının yayınını yapan TV kanalı dahi kuruldu.

Kalabalık kitleleri bir araya getiren ilk oyun *Quake* ve profesyonel takımların kurulması ve büyük şirketlerin desteğini arkasına almasıyla *StarCraft*, eSporun günümüzdeki noktasına gelmesinde büyük katkıda bulundular. ■ **NURETTİN**



The Sims (2000)

The Sims 2000 yılında çıktığında, hayatın simülasyonunu oynama fikri çok çekiciydi. Öyle ki *The Sims* çıkış yaptığında, yaş ve cinsiyet fark etmeksizin çok geniş bir kitle tarafından oynandı. Hatta bilgisayar oyunlarıyla uzaktan yakından alakası olmayan insanları bile (o dönemlerde oyunlarla adı pek anılmayan kadınlar dâhil) çekti kendine. Basitti çünkü, oyuncuyu zorlayan, strateji gerektiren hiçbir şey yoktu. Tuvalet ihtiyacına kadar hayatın içindeydik. Ve çiş yaparak bile mutlu oluyordu sim'lerimiz, daha ne isteyecektik ki?

Simülasyonları ne kadar sevdiğimiz ortaya çıkınca *The Sims* başka simülasyon oyunlarının da önünü açmış oldu. Çiftçi olduk, cerrah olduk, kamyon şoförü olduk, araba tamircisi olduk. Hatta iş gittikçe absürtleşmeye başladı. Zira ekmek de olduk, keçi de, ayı da. *The Sims*'in önünü açtığı simülasyon oyunlarının çeşitlerini görüp şaşırmanız için, Steam'de "simulator" diye aratmanızı tavsiye ediyorum. Çıkan oyun çeşitliliği gerçekten "yok artık" dedirtecek boyutlara varmış durumda. ■ **İPEK**



İnternet kafe kültürüyle jargonuna olan katkısı bugün bile pek çok insanda gözlenebilir CS'in.







Oyunculuğu yepyeni formatlara sokan yapımlardan biriydi Runescape.

Counter-Strike (2000)

Bir modun nelere yol açabileceğini gösteren en önemli örnektir *Counter Strike*. Bir kelebek etkisidir. Çıktığı 2000 yılında rekabet temelli çevrimiçi karşılaşmaların, popüler oyunların yan özelliği olmaktan çıkmalarını sağlamıştır. Basit bir mod olmanın ötesine geçerek kısa zamanda gördüğü yoğun ilgiyle birlikte oyun dünyasında yeni bir çağın başlamasına neden olmuştur. Günümüzde popüler olan *Battlefield, Fortnite, PUBG* vb. oyunların atasıdır. Aynı zamanda Steam'in popülerleşmesinin arkasında da *CS* vardır. Eş zamanlı oyuncu sayısı olarak hala ilk 5'te olması boşuna değil.

Sunucu kurma, kiralama ve çalıştırma hizmetleri de bu sayede çıkmaya başlamıştır. Sanane'yi hatırlayanlar? Takımlar, çevrimiçi oyuncu toplulukları veya turnuvaları profesyonel anlamda oyun dünyasıyla buluşturan yine *Counter Strike*'ın popülerliğidir. Profesyonel oyunculuğun yaygınlaşmasıyla birlikte performans, tazeleme hızı, gecikme süresi, fare hassasiyeti, hitbox gibi teknik konuları sıradan oyunculara bile aşılayarak farkındalık kazanmalarını sağlamıştır.

Hepimizin zamanında yolunun düştüğü internet kafe kültürünü de bu özel moda borçluyuz. Bilgisayarın evlere girmesine rağmen ülkemizdeki internet bağlantı hızlarının yavaşlığı sayesinde internet kafe arkadaşlıkları gelişmiştir. Buna karşın son zamanlarda insanlığın yozlaşmasından nasibini alarak saçma sapan, sizi rahatsız edecek ortamlardan da en çok nasibini alan oyundur. İşte tam bu noktada alternatiflerine göre daha ucuz olması ve daha düşük sistem gereksinimlerinin olması yer alır. Bazen oyuna girdiğinizde size küfreden 12 yaşındaki çocukla da karşılaşabilirsiniz, kibar ve ciddi güzel insanlarla da.

Sis atmayan ve pusmayan cengâver nesiller bu sayede yetişmiştir. Haftalarca dikkatli oyun oynayan beni bile çileden çıkarıp kurşuna kafa atan adam haline getiren mahalle baskısını yıllar sonra *CSGO*'da yediğim küfürlerle yenmem trajikomiktir. Kendisine oyuncuyum diyen herkesin illa ki *CS*'le ilgili bir anısı vardır. Aslında bu şekilde geniş zamanla uzaktan konuştuğuma bakmayın. Yoğun iş-evlilik-öğrencilik üçgeninde FPS ve çevrimiçi aşermelerini aynı anda karşılaması nedeniyle haftada 2-3 gün *CSGO* başındayım. Arkadaşımla haberleşerek giriyoruz ve kötü takımların gelme şansını yeneceğimizi düşünerek seviye atlamaya çalışıyoruz. Unutmayın ki "auto" alan bizden değildir. ■ **ARES**

RuneScape (2001)

Bugün internet tarayıcılarımızın neler başarabildiğine şaşıyoruz belki, ama daha doğru düzgün GPU'muz yokken, hele bir de tarayıcılar bu donanımlara hayatta ulaşamazken *RuneScape* girdi hayatımıza. Internet Explorer içerisinde (NetScape mi demeliyim yoksa?) her ne kadar Paint'ten fırlamış gibi olsa da karakterlerin bulunduğu bir dünya sundu bize. *Ultima Online*'ın istemcisine inat, *RuneScape* tarayıcının içerisinde devasa bir oyun dünyası bulundurabileceğinin ilk ciddi örneklerindendi.

Ah, ufak bir detayı unuttum: Bu dünya oynaması ücretsiz (f2p) haldeydi. *RuneScape*'e kadar herhangi bir oyunun "sadece zamanınız" üzerinden hayatta kaldığı bir model yoktu. Neredeyse tüm DVO'ların standardı haline gelen, çıkan birçok farklı türdeki oyunun da sırtını dayadığı free-2-play modelinin işler temelini atan oyundur *RuneScape*. Geçen yıllar ve çıkan sürümleriyle birlikte elbette abone sistemini getirdi ama bugün ücretsiz birçok oyunu zevk için oynayıp bir sonrakine geçebilme lüksümüz varsa, parmağımızı dönüp de işaret edeceğimiz oyun *RuneScape*'tir. ■ **SARP**

GTA 3 (2001)

"Açık dünya aksiyon oyunlarının standartlarını belirledi" gibi büyük bir paye bile versek aslında *GTA 3*'ün oyun dünyası için anlamını tam karşılamaz. *GTA 3* çok "büyük"tü. Çok fazla şey sunuyordu. O güne kadar *GTA 3*'ün prodüksiyon büyüklüğünün yanına yaklaşan oyun yoktu.

Önümüzde gerçekten de koskoca bir şehir, 3 boyutlu, detay detay işlenmiş haliyle vardı ve biz de bu şehirde istediğimizi yapabiliyorduk. Nasıl yani? 2001 için şaka gibi bir şeydi bu oyun. Ana göreve gidebiliyor, yan görevler alabiliyor, anlamsızca katliam yapıp polislerden kaçabiliyor, şehre serpiştirilmiş toplanabilir şeyleri toplayabiliyor, itfaiyecilik veya taksicilik falan yapabiliyor, veya onu bunu boş verip, bir arabaya atlayıp saçma sapan yerlerden sıçramaya çalışabiliyorduk. Oyun alanının genişliği, doluluğu, yan görevleri, mini oyunları… Aklımız çıkmıştı resmen.

O yüzden diyorum *GTA 3*'ün etkisini açık dünya türüne etkisiyle sınırlamak yanlış olur. Oyun dediğimiz şeyin çapını bir anda büyüttü *GTA 3*. Oyuncuların bir AAA yapımdan beklentilerini arttırdı. Yapımcılara bir oyunun ne kadar çok şey sunabileceğini ispatladı ve bir bakıma onları da kendi çaplarını büyütmek konusunda zorladı.

Oyunlar bu derece büyük bir sektör haline geldiyse, yüzlerce milyon dolarlık prodüksiyon maliyetlerinden bahsediliyor ve satışlarla bu maliyetler gayet de çıkartılabiliyorsa, bunda en büyük paylardan biri *GTA 3*'tedir. ■ **ÖMER**



Belki de en açık "açık dünya" kavramıyla tanıştırmıştı bizi Claude.



Bejeweled (2001)

Birbiriyle aynı renkteki mücevherleri 3'lü, 4'lü ve yapabilirseniz 5'li dizip patlatarak bölümleri geçip skor yükseltmeye çalışmak takdir edersiniz ki yaşayacağınız en heyecanlı oyun deneyimini vadetmez. Ama bu bağımlılık yapmayacağı anlamına da gelmez! İşte 2001 yılında arkasındaki Microsoft desteğinden de faydalanarak geniş kitlelere ulaşan PopCap Games imzalı (ve aslında bir MS DOS oyunu olan *Shariki*'den esinlenilmiş) *Bejeweled*'ın başardığı tam olarak buydu. Oyunları dibine kadar sömürmeyen, gerilmeden, bunalmadan günde yarım saatçik oyun oynayan "casual gamers" dediğimiz kitleye ulaşmak. Oyunun bu denli tutmasındaki bir diğer nedense o zamanlar yeni ortaya çıkan akıllı telefonlarda oynanabilen ilk birkaç oyundan biri olmasıydı ve zamanında *Tetris* nasıl herkesi yakaladıysa *Bejeweled* da 7'den 77'ye bir kitleyi öyle avucunun içine almıştı. Sonrasıysa cidden tarih... Gelsin *Farmville*'ler, gitsin *Candy Crush*'lar ve onların binlerce kopyası olan mobil oyunlar. ■ **EREN E.**



TES III: Morrowind (2002)

Bugünün en popüler *TES* oyunu *Skyrim* olsa da, onun sahip olduğu neredeyse birçok temel mekanik aslında *Morrowind*'e aittir. Her şeyin ötesinde, *Skyrim*'in üstüne kurulu olduğu motor bile *Morrowind*'den gelme aslında (Bethesda, Gamebryo motorunu modifiye ederek kullanır *TES*'lerde). Farklı coğrafyaların farklı mimarilere, kültürlere yükleme ekransız ait olabileceğinin 3D oyunlardaki ilk izi yine *Morrowind*'dedir. Hatta modern oyunlarda bile birbirinden bu kadar farklı mimarileri ve tasarım izlerini kolay kolay göremeziniz. Vvardenfell'in içinde bulunduğu farklı estetiklerin bugün hâlâ referansı verilir mesela. Bu tekil bir oyunun değil, bir oyuna yaklaşımın örneğidir aslında. *World of Warcraft*'ın yeni ek paketlerle harita tasarımındaki iddialı gelişim çizgisinin temelleri *Morrowind*'e kadar sürülebilir. Aynı şekilde "Bir oyuna ne kadar lore sıkıştırılabilir?" sorusunun ölçeksiz cevabıdır (*Daggerfall*'ın da yakın olduğunu es geçmemeli).

Şanslı da bir oyundur tabii, çünkü Gamebryo'nun 3D ile RYO mekaniklerini bu kadar düzgün birleştirebilmesi sayesinde elinizi attığınız hangi açık dünya RYO varsa, onu üretim kılavuzu haline getirmiştir. "Ana göreve dokunmadan özgürce dünyanın tadını çıkarabilme" normunu, en azından 3D dünyada netleştirmiştir. Modlanabilirliği (ki motoru sebebiyle *Skyrim* sahip olduğu tüm esnekliği *Morrowind*'e borçludur) ise Bethesda'nın kendisinden sonra 3D açık dünya yapısına adım atan Rockstar gibi firmalara örnek sayılabilir. *GTA V*'teki gözü dönmüşlüğü saymazsanız tabii.

Tüm *Skyrim* severlerin mırıldandığı tema müziğinin de *Morrowind*'de şekillendiğini belirterek bitireyim artık. Ama son bir not: Bethesda'yı da batmaktan kurtarmıştır, ki oyun tasarımına dair cesur adımların atılmasında bunun da etkisi olduğu söylenir hep. ■ **SARP**

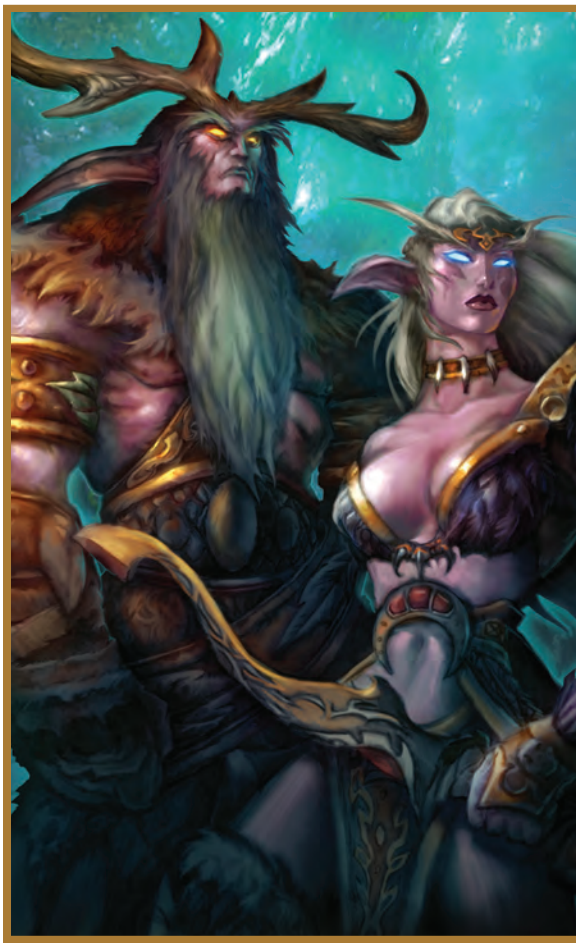
Halo 2 (2004)

Bugün geriye dönüp bakarsanız, 2004'te çıkmasına rağmen *Halo 2*'nin gelmiş geçmiş en iyi konsol FPS'si olduğuna dair birçok iddia bulabilirsiniz. Sadece *Combat Evolved*'un PC'ye çıktığı ve erken Xbox konsollarının Türkiye'ye hiç uğramadığı düşünülürse bizim için çok da vurucu bir örnek değil belki de, ama özellikle çok oyunculu konsol FPS'sini radara sokma konusunda *Halo 2* eşsiz bir yere sahip oyun tarihçesinde.

İlk oyunun LAN seviyesinde sunduğu hizmeti Xbox Live ve geniş bant internetle çevrimiçi yapıya taşıyan *Halo 2*, PC'de de örneğini gördüğümüz birçok mekaniği konsollara taşımıştı. "Standart silahla başla, kalanını haritada bul"dan "her bir bölümü avucunun içi gibi bil" konuları, *Halo 2*'nin çevrimiçi deneyimine dâhildi. Bugün için tüm bu özellikler çok yüzeysel görünebilir belki ama şunu da unutmayın: Çevrimiçi olmak için planlanmamış bir cihazın bu yönünü ortaya çıkaran *Halo 2* birçok insanı Xbox Live'a yönlendiren oyundur. Yani aynı konsol neslinde olmayan bir pazarı yaratabilmiştir. Bu da günümüz dijital dükkân ve servisleri için kapının ilk kez ciddi anlamda açılması anlamına geliyor. Burada iyi ya da kötü etki ayrıştırması yapmıyorum elbette, malum çevrimiçi oyun hakkı için aylık ücreti fazlaca insanın kabul etmesi de *Halo 2*'ye dayanıyor. Ama hangi ciddi konsol FPS'cisine Lockout ya da Ivory Tower deseniz, kendisi oynamamış olsa bile bu haritaların sevdiği türe etkisini hatırlayacaktır. ■ **SARP**



Dosyada yer alan oyunları bir ortak özelliği de hepsinin kendine has bir kültürü olması.



World of Warcraft (2004)

World of Warcraft ilk duyurulduğunda hepimiz şaşırmıştık; Devasa Online dediğimiz tür *Ultima Online, EverQuest* gibi niş sayılacak oyunların elindeydi ve herkesin harcı olan bir tür de değildi. Hele ki ömrü hayatında türe hiç elini sürmemiş, en iyi yaptığı işler hep strateji oyunları olan Blizzard için hiç değildi. Ama Blizzard'daki birileri bunun iyi bir fikir olduğunu düşünmüş olacak ki hazırlıklar yapıldı ve *Warcraft III: Frozen Throne*'un hemen ertesinde Azeroth'a bakışımız sonsuza kadar değişti...

Sadece Azeroth'a mı? Affedersiniz, oyunlara bakışımız değişti demem gerekirdi. Zira *World of Warcraft* müthiş bir başarıya ulaştı. *EverQuest*'ten "ödünç aldığı" şeyleri rafine etti, daha geniş kitlelere yaydı. Popüler kültüre oyunların "çocuklara yönelik" şeyler olmadığını kabul ettirdi. Bu formül öyle bir tuttu ki, South Park gidip bunun üzerine bir bölüm yaptı; oradan sonra ipler iyice koptu ve herkes saçma sapan hareketler yapmadan önce "Leeeroooooyy Jeeenkiiins" diye bağırır oldu. Nice dizi, film *World of Warcraft* göndermesi yapar oldu. "Blizzard ne anlar DVO'dan ya" dediğimiz noktada bir anda iş "Blizzard tür standartlarını şekillendiriyor"a dönüverdi. Star Wars gibi adını andığınızda akan suların duracağı bir marka bile yaptığı oyunda *World of Warcraft*'ı taklit eder oldu ondan sonra.

Sevin ya da nefret edin; *WoW*'un bir mihenk taşı olduğu kesin. Blizzard'ın "ulaşılabilirlik" konusunda attığı adımlar ders olarak bile okutulabilir. Zira nasıl ki oyunlarla alakası olmayan milyonlar *World of Warcraft* sayesinde oyun oynamanın herkese hitap edebilecek bir şey olduğunu kanıtladıysa, oyunlarla zaten ilgili olan bizler için de çorbada tuzumuzun olmasının imkânsız olmadığını kanıtladı. Bugün *World of Warcraft*'ın en tepesinde duran iki isimden birinin çok meşhur bir *EverQuest* loncasının lideri, diğerininse *WoW*'un ilk zamanlarında sınıf optimizasyonları için teori kasan meşhur bir forum/loncanın üyesi olması bunu yeterince kanıtlıyor. ■ **CAN**

Call of Duty 2 (2005)

Bir stüdyo bir devam oyunu üzerinde birkaç yıl çalışırdı, o oyuna kavuşmak için yıllarca beklerdik. Normal olan buydu yani, spor oyunları haricinde aksini beklemezdik. Ama Activision baktı *Call of Duty 2* çok büyük başarı yakaladı, "her sene yapsak ya bundan" dedi ve böylece seri dediğimiz, franchise dediğimiz şeyin anlamını değiştirmiş oldu. O 2005 yılından bugüne kadar da her sene aksatmadan *Call of Duty* çıkardılar maşallah. Tek stüdyo yetmedi iki, o da yetmedi üç stüdyo ayırdılar sırf *Call of Duty* yapmaları için. *NFS*'sinden *Battlefield*'ına, *Assassin's Creed*'inden *Forza*'sına, *Total War*'una, bir serinin her yıl yeni bir oyununun çıkmasını garipsemiyoruz artık. Kızabiliyoruz, *CoD*'u suçlayabiliyoruz ama garipsemiyoruz. ■ **ÖMER**



TES IV: Oblivion (2006)

2000'li yılların başında bir oyuncuya "günün birinde sana çevrimdışı oynadığın bir oyunda atının üstüne koyman için 2.5$'a zırh satacaklar" deseydiniz size neresiyle güleceğini bilemezdi. Burada kilit nokta cümledeki 'çevrimdışı' kısmı. Belki çevrimiçi bir oyunda zırhlı bir atla gezmek prestij kabul edilebilir ama yalnızca sizin göreceğiniz bir zırh için para vermek? *The Elder Scrolls IV: Oblivion* 2006 yılında tam olarak bunu yaptı ve oyunun X360 versiyonu için satışa çıkardığı *Horse Armor* DLC'siyle bu tür bir DLC kavramını oyun dünyasına altın(?) harflerle yazdırdı. Bethesda'nın *Horse Armor* DLC'siyle bolca dalga geçildi, bu DLC kullanışsız ve aşırı pahalı olarak nitelendirildi, çeşitli internet meme'lerine konu oldu. Ama 2009 yılında *Horse Armor* DLC'sinin Bethesda'nın en çok sattığı ilk on içerik paketi içinde olduğu açıklanınca işler değişti, diğer stüdyolar da bu DLC modelini coşkuyla kabullenip sahiplendiler. Eğer bugün çoğu oyunda iyili kötülü, gerekli gereksiz, gereğinden pahalı eşya DLC'leri varsa bunu *Oblivion*'a borçluyuz. ■ **ESER**

Braid (2008)

2008 yılında piyasaya sürülen muhteşem oyun *Braid*, oyun dünyasının spotlarını bir anda 'bağımsız oyun' diye isimlendirdiğimiz türe çevirmeyi başardı. Jonathan Blow hiçbir dış destek almadan, tamamen bağımsız biçimde kendi parasıyla finanse ettiği bir projeyle karşımıza çıktı. Tüm dünyada büyük övgüler alan oyun daha önce hiçbir bağımsız oyunun hayal bile edemediği bir başarıya ulaştı ve kazandığı onlarca ödülün yanı sıra 6 milyon doların üzerinde gelir elde etti.

2012 yılında Indie Game: The Movie isimli belgesele de konu olan Jonathan Blow ve *Braid*, bu başarısıyla bağımsız oyunların yükselişine önayak oldu. Yapımcılar *Braid* örneğinden aldıkları cesaretle birbirinden başarılı ve iddialı oyunlar geliştirmeye, bizleri *Bastion*, *Undertale*, *Machinarium* ve *Minecraft* gibi artık klasik olarak nitelendirilen oyunlarla tanıştırmaya başladılar. Bugün oyuncular indie oyunlarını bu denli seviyor ve ilgiyle takip ediyorsa, bunun en büyük nedenlerinden biri *Braid*'dir. ■ **ESER**



Portal (2007)

Birinci şahıs kameradan oynanan puzzle oyunlarını yaygınlaştırması ve *The Witness*, *The Talos Principle* gibi nice yapıma önayak olması bir yana çok önemli bir etkisi daha vardır *Portal*'ın: Büyük firmaların küçük yapımcılara kol kanat gerdiğinde ortaya muhteşem işler çıkabileceğini ispatlaması. Bilmeyenleriniz olabilir; *Portal*, Valve'ın kendi içinden çıkan bir oyun değil tam olarak. Daha önce *Narbacular Drop* isminde minik bir oyun yapan birkaç öğrenciyi Valve'ın işe alması sonucunda hayat bulmuş bir yapım. Bugün EA'in *A Way Out*'u desteklemesi gibi durumlarla karşılaşıyorsak bunun ilk önemli örneği *Portal*'ın açtığı yolu yadsıyamayız. ■ **ÖMER**

FIFA 2009 (2008)

FIFA yaklaşık 10 yıl boyunca *PES* serisinin gerisinde kalmıştı. Üstelik EA Sports bu süreçte Şampiyonlar Ligi'nin haklarını da *PES*'e kaptırdı.

FIFA'yı bu düşüşten kurtaran ve spor oyunlarında bir dominanta dönüştüren oyun moduysa Ultimate Team oldu. Oyuncular en sevdikleri futbolcuları belirli kıstaslar altında kendi kurdukları takımlarda toplayabilir hale geldiler.

FUT'un oyun tarihine en büyük etkisiyse koca bir oyun türünün ekonomik yapısını değiştirmesi oldu. Spor oyunlarında artık UT modu olmazsa olmaz haline geldi. Spor oyunlarına lootbox'ı "paket" adı altında getiren de *FIFA 2009*'dan başkası değildi. Spor oyunları UT sayesinde senelik olmaktan çıkıp birer servis haline dönüşebilirler bile. EA Sports'un bu yönde planları olduğunu biliyoruz. ■ **YASİN**





Mount & Blade (2008)

Türkiye için bu kadar önemli bir oyunun, aslında dünyada bir standardı istemeyerek de olsa belirlemiş olması ilginç bir tesadüf. *Mount & Blade*'in ilk kez piyasaya çıkış hikâyesi artık bir masala dönüştü diyebiliriz. Armağan ve İpek Yavuz'un 2000'lerin başında kendi sitelerinden *Mount & Blade*'in geliştirme aşamasındaki sürümlerini satışa çıkarması, daha ortada Steam yokken bile en net erken erişim örneği. Burada aklınıza şöyle bir soru takılmış olabilir: Gerçekten mihenk taşı *M&B* midir? Güzel bir soru, dürüst olmak gerekirse net bir cevabı da yok. Ama şunu biliyoruz: Birisi böyle bir yöntem denemek istediğinde, bunun işe yarayıp yaramadığını görmek için bulabileceği en net örnek de *M&B* idi Steam'den çok önce bile. *Minecraft* gibi kendi sitesinden satışla başlayan bir dünya fenomeninin işler olarak referans gösterebileceği ilk oyundur *M&B* aslında. Gerilla pazarlamacılığın, pageskin'lerin, forumlarda "yeni oyun bulmuş gibi davranan"ların öncesinde alfa ve beta sürümleriyle kitleye ulaşmak, ona kendini sevdirmek, ürününü fısıltı gazetesiyle yaymak konusunda *M&B*'nin en azından "ilk"liği tartışılmaz. ■ **SARP**



League of Legends (2009)

Artık *League of Legends* oynamasam da ne zaman Twitch'te bir turnuva görsem elim hipnotik bir şekilde "izle" tuşuna gidiyor. Oyunun büyüsü ve tarihi boyunca yakaladığı başarının sırrı olan tarifindeki gizli nokta bana kalırsa kesinlikle bu. Keşke daha çok yerim olsa ve size *League of Legends*'ı efsane yapan, Riot Games'in uyguladığı ve dikkatle attığı adımları teker teker yazabilsem. Ama burada sadece *LoL*'ün tarihi değiştiren ve hatta bilgisayar oyunları konusunda çığır açan en önemli getirisinden, eSporun yükselişindeki önemli payından bahsedeceğim.

Her şey 2011'de ilk Summoner's Cup'ı kazanmak için Dreamhack'te sekiz takımın kapışmasıyla başladı. O günlerde *League of Legends* en yakın rakibi olan *Heroes of Newerth*'e karşı uyguladığı ücretsiz oyun modeli sistemiyle kendini çoktan kanıtlamış ve inanılmaz bir oyuncu kitlesini arkasına toplamıştı. Ama Riot ekonomik anlamda Dünya Şampiyonası'nda Imagine Dragons'u sahneye çıkartacak parlak günlerinin daha başlangıcındaydı ve turnuva aşırı derecede mütevaziydi. Buna rağmen etkinliği 1.6 milyon kişi izlemişti. Daha çok Kuzey Amerika ve Avrupa takımlarının birbiriyle didiştiği turnuvayı Fnatic kazanarak 50.000$'la ve kupayla beraber evine döndü. Elbette o dönem sözü geçen en önemli eSpor etkinliği *StarCraft* turnuvalarıydı. Ama *League of Legends*'ın bir avantajı vardı, oyuncu sayısı akıl almaz şekilde çığ gibi büyüyordu ve *StarCraft* kalesi Kore dışında kısıtlı bir kesime hitap ediyordu. eSpor alanında bir şeyler değişmeye başlamıştı.

League of Legends doğası gereği bir takım oyunu olduğu için ilk defa "Gaming House" konsepti ciddi şekilde düşünülmeye başlandı. Profesyonel takımlar koçları eşliğinde çalışmaya başlamışlardı, hatta gelecekte takımların ekiplerine psikolog desteği bile sağlanır noktaya varılacaktı. 2012'de Riot'ın ödül havuzunu genişletmesi, Kore ve Çin takımlarının da sahaya çıkmasıyla eSpor alanındaki inanılmaz yükselişi roket hızına ulaştı. İkinci turnuvayı 8 milyon kişi izledi!

Eğer bugün eSporun olimpiyatlara girecek spor dallarından biri olacağını ciddi ciddi konuşuyorsak *League of Legends*'ın katkısını göz ardı edemeyiz. Riot Games, *League of Legends*'la sadece MOBA türünde bir çığır açmadı, aynı zamanda eSpor dalında da yeni bir çağın başlangıcının kapısını araladı. ■ **NURETTİN**

TES V: Skyrim (2011)

The Elder Scrolls serisinin oyun tarihine katkıları, hayatımızdan çaldığı saatler yadsınamaz. Bu dosyada da 3 ayrı *TES* oyunu olması tesadüf değil elbette. Serinin şimdilik son oyunu *Skyrim*'i hâlâ oynayanlar var aranızda hiç şüphesiz. Peki aranızda modsuz oynayan kaç kişi kalmıştır? Mutlaka vardır ama çok da olduğunu sanmıyorum. 2011 yılında çıkan bir oyunu hâlâ deli gibi oynayan bir kitle var ve bunun sebebi çok açık: Oyunu baştan aşağı değiştiren sayısız mod yapılmış olması. Bir önceki *TES* oyunu *Oblivion*'da da sayısız mod vardı ama, *Skyrim*'le mod kullanımı tavan yaptı. İlk mod daha oyun çıkmadan yapılmış olan göz kaplamaları moduymuş. Ayrıca daha oyunun çıktığı ilk gün, yaklaşık 40 mod oyunculara sunulmuş. Bu gerçekten inanılmaz bir istatistik.

Skyrim'de hâlâ devam etmekte olan bir mod çılgınlığı var. Burada *Skyrim*'in açtığı yol, mod desteğinin oyunun ömrünü, oynanabilirliğini inanılmaz düzeyde arttırdığını gören yapımcılara yaradı. Böylece günümüzde birçok oyun mod desteği olacak şekilde yapılıyor artık. Nexus, oyuncuların en çok tıkladığı sitelerden biri haline geldi (tabii biz de Nexus'ta gezinip "şu da olsun, bu da olsun" diye diye "mod açgözlülüğü"ne yakalanmış olduk). ■ **İPEK**

Dark Souls (2011)

"*Dark Souls* gibi", "bilmemne oyunlarının *Dark Souls*'u" gibi yorumlara bıktırıcı derecede fazla denk geliyor oluşumuz bile *Dark Souls*'un oyun dünyasının ne derece içine işlediğinin ispatı gibi. Herhalde son on yılda çok az oyun, *King's Field, Demons' Souls* gibi From Software oyunlarının mirasını alıp, geliştirip, geniş kitlelere yayan *Dark Souls* derecesinde büyük bir etki bırakmıştır. Tek bir açıdan da değil bu yaptığı etki.

Oyunun zor oluşu mesela. *Dark Souls* bir oyunun hem gerçekten zor olup hem de doğru bir tasarımla büyük kitlelere hitap edebileceğini ispatladı. Birçok oyunun kutu arkası yazısında "bu oyun zor, mücadeleyi seven oyuncular için" gibi tabirlerin çekici bir şey olarak kullanılması, *Dark Souls*'un modern oyunculara zoru sevdirmesi sayesindedir.

Hikâye anlatım tarzı olarak da önemlidir *Dark Souls*'un etkisi. Biliyorsunuz dümdüz oynayarak anlayamazsınız oyunun hikâyesini, eşya açıklamalarına dalmalı, bolca yorum katmalısınız. Muğlaktır. İşte bu muğlak hikâye anlatımı da *Inside*'ından *Ori*'sine birçok önemli oyun tarafından tercih edilebiliyorsa ve bu oyunlar alıcı da buluyorsa, bunda da *Dark Souls*'un parmağı az veya çok vardır.

Yalnız kanımca *Dark Souls*'un en büyük etkisi oynanış tarafında. Ateşli silahlarla oynananları bir kenara koyuyorum, *Dark Souls* öncesi aksiyon oyunları *God of War, Devil May Cry* gibi hıza ve komboya dayalıydılar. Bugün aksiyon oyunu dendiğinde aklımıza daha ağır, savaşlara stratejik yaklaşmanın gerekli olduğu, dodge ve parry hareketlerinin merkezî olduğu, sırt kameralı oyunlar geliyorsa, bu yaklaşımı *Dark Souls* popülerleştirdiği içindir. Sadece *Nioh, Salt & Sanctuary* gibi sayısız klona yol açmasıyla da değil, yeni *God of War, Horizon: Zero Dawn, Hellblade, Assassin's Creed: Origins* gibi sürüsüyle büyük oyunun aksiyon anlayışında *Dark Souls*'un etkisi rahatlıkla görülebilir. ■ **ÖMER**



DARK SOULS

Modlanmamış bir Skyrim resmi bulmanın saatler aldığı bir devirde yaşıyoruz.



TES V: SKYRIM



Minecraft (2011)

Tarihi değiştiren oyunlardan bahsedip de *Minecraft*'ten bahsetmemek olmazdı herhalde. 2018 itibarıyla 144 milyon adetle tüm zamanların en çok satan ikinci oyunu. İlk sırada 1984 yılında çıkan *Tetris* olduğunu düşünürsek, eninde sonunda zirveyi ele geçireceğini varsayabiliriz. Henüz "erken erişim" ismi konmadan önce, 2009 yılında *Minecraft* Alpha sürümü satılmaya başlandı. 2011 Kasım ayında tam sürüme geçiş yaparken 2 milyon satmıştı bile! Bu başarıyı görüp ağzı sulanan sayısız bağımsız geliştirici aynı yöntemle oyunlarına fon sağlamaya çalıştı. Tabii arada paraları alıp kaçanlar da oldu, onlar kendilerini biliyorlar... Nihayet 2013'ün Kasım ayında Steam'e Erken Erişim kısmının eklenmesiyle devrim tamamlanmış oldu ve sevsek de sevmesek de *Minecraft*'in muazzam başarısının öncülüğünde bu kavram oyun dünyasının önemli bir parçası haline geldi.

Bir diğer etkisi de sandbox ve hayatta kalma türlerinin yaygınlaşması üzerine oldu. Elinde hiçbir şey olmadan, tutorial bile oynamadan rastgele yaratılan sonsuz bir dünyaya atılmak ve bunun verdiği özgürlük ve mücadele hisleri o kadar beğenildi ki çeşit çeşit klonu yapıldı. Sonrasında ağaç yumruklanan; kendi eşyalarımızı, evlerimizi, makinelerimizi kendimiz yaptığımız o kadar fazla oyun oldu ki bunların ayrı bir tür olarak kabul edilmesini de aslında *Minecraft*'e bağlayabiliriz. Pek çok AAA oyunun bile bu özelliklerden faydalanması da cabası. Tabii bu türden bahsederken özellikle çatışma sistemi ekleyerek bazı kesimler için cazibesini artıran *Arma II* modu *DayZ*'yi de unutmamak gerekir. *Minecraft* ve *DayZ* mekaniklerini harmanlayan başta *Rust* olmak üzere pek çok oyun, genelde kısa süreli de olsa başarılı dönemler geçirdi.

Son olarak çocuk oyunlarının uyduruk çizgi film oyunlarından ibaret olduğu oyun dünyasına yepyeni bir yön verdi *Minecraft*. Hem yetişkinlere hem çocuklara hitap eden, serbestliğiyle hayal gücünü ve yaratıcılığı destekleyen *Minecraft*'in bu konudaki etkisi yadsınamaz. Sonrasında gelen, çocuklara yönelik oyunlar bunu dikkate alırken Microsoft bir de eğitime el atarak bu dönüşümü iyice perçinledi. Mart 2018'de yapılan açıklamaya göre Code.org ile ortak düzenledikleri, *Minecraft* kullanarak programlama öğrenme rehberlerini 85 milyondan fazla çocuk kullanmış. Bakalım milenyum neslinin dijital Lego'su daha neleri değiştirecek? ■ **EGE**



Minecraft gibi oyunlar yalnızca oyunculuğu değil, oyuncuların yaş aralığını da etkiledi.



The Walking Dead (2012)

Oyunların sinematik anlatım teknikleri kullanmaya başlayışı epey zaman önce oldu lakin bunu hakkıyla yapan oyunlar çoğunlukla bunu, bir yapımı oyun yapan şeylerin üzerine koymaya odaklanmışlardı. Anlatım odaklı oyunlar her şeye rağmen oyundular ve oyuncudan daima iştirak bekliyorlardı, oyunun "oyun" kısmı ana akım piyasada olmazsa olmazdı.

Oyuncudan beklentileriyle de beraber film ile oyunun tam arasına oturan ve onun rolünü de bir puan ya da kabiliyet değil, bir karar döngüsü çerçevesine oturtan *The Walking Dead* idi. Elbet yine çoğu Telltale tarafından yapılmış, aynı mantalitede oyunlar vardı ancak kendisini bitirenleri salya sümük içinde bırakmak suretiyle "oyunumsuları" yaygınlaştıran *TWD*, "macera oyunu" deyince akla gelenleri de değiştirmiş oldu. Eskiden oyuncuyu tıklanabilir piksel avına çıkartan, zorlu bulmacalar üzerinde kafa patlatmaya iten macera oyunları, artık kafa dağıtmak için bölüm bölüm oynanan interaktif diziler halini almıştı. Bu bağlamda, aslında yapımcıların geliştirip üzerine bir şey koymaya çok müsait bir kaidenin farkına varış hikâyesiydi *TWD*. ■ **ONUR**

Broken Age (2014)

Broken Age'in ne kadar başarılı bir oyun olduğu tartışılır. Ancak oyuncu-yapımcı ilişkisini daha önce hiç görmediğimiz bir noktaya taşıyan bir yapımdır kendisi.

Her şey Tim Schafer'ın yeni bir macera oyunu yapmak istemesi ama kendisine bir türlü bir dağıtımcı bulamamasıyla başladı. Çünkü sektörümüzün "büyükleri" kâr getireceğine inanmadıkları için bu tür oyunlara para harcamak istemiyordu. Schafer da çareyi bir Kickstarter projesi başlatıp oyunculardan yardım istemekte buldu. Bu, o güne dek görülmemiş bir şeydi. Büyük çaplı bir oyun, oyuncuların bağışlarıyla yapılacaktı, öyle mi? Kulağa imkânsız geliyordu. Ama hiç umulmadık bir şey oldu ve Schafer'ın projesi sadece 24 saatte istediği paranın iki katından daha fazlasını topladı. 400 bin dolara ihtiyacı olan Double Fine, kampanyanın sonunda 3.5 milyon dolar gibi rekor bir bağış gelirine imza attı.

Kafalarında bir sürü güzel fikir olan ancak dağıtımcıların baskıları yüzünden bunları gerçekleştiremeyen diğer yapımcılar da bunun üzerine hemen kolları sıvadı. Böylece öldü denilen macera ve rol yapma oyunları âdeta patlama yaşadı. Neler çıkmadı ki aralarından? *Divinty: Original Sin, Wasteland 2, Pillars Of Eternity, Shadowrun, The Banner Saga* ve daha nicesi. Ve ne mutlu ki çıkmaya da devam ediyorlar... ■ **M. İHSAN**



Kickstarter başarılarının öncüsü ve atası, günümüz bağımsız oyunlarının da ışığı oldu.

İNCELEME





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
A Fine Mess	6	-
A Way Out	8+	79
AC: Origins - The Curse of the Pharaohs	8	83
Bravo Team	4	44
Burnout Paradise Remastered	7+	82
Chuchel	8	81
Crest	6+	-
Devil May Cry - HD Collection	6	60
DJMax Respect	9+	85
Far Cry 5	9	78
Final Fantasy XV - Windows Ed.	8	85
Fortnite Mobile (EE)	-	-
Frantics	7+	70
Ghost of a Tale	8	75
Hunt: Showdown (EE)	-	-
Into the Breach	6	89
Light Fantastik	7	-
Paradiddle (EE)	-	-
Predynastic Egypt (GKN)	7	-
Sea of Thieves	7+	67
Signs of Darkness (EE)	-	-
Soulblight	6	-
Surviving Mars	7	77
Symmetry	6	59
The Fall Part 2: Unbound	8+	73
The Inpatient	5	59
Warhammer: Vermintide 2	8	82
Where the Water Tastes Like Wine	8+	75
Wolfenstein II - The Freedom Chronicles	4	-
World of Tanks 1.0	9+	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

VİDEOSU OGZ KANALINDA

Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.

YouTube /oyungezer

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



KAPAK

PS4

GOD of WAR

SPARTA'NIN HAYALETİ, İSKANDİNAV TANRILARINI YAKMAYA GELDİ!

CAN ARABACI

Son bir ayı Prometheus'un Olimpos'tan çaldığı ateşin başına büzüşmüş halde bir mağarada geçirmediyseniz yerin göğün "*God of War*!" diye inlediğini mutlaka duymuşsunuzdur. İnsanlar övmelere doyamıyor, herkes coşkuyla sağa sola balta fırlatıyor ve çocuklarının suratına "BOY!" diye höykürüyorken "Biraz fazla mı abartılıyor ne?" diye düşünmeniz çok da anormal değil. Ancak burada istisnai bir durum söz konusu. Kesinlikle fazla şişirildiği için patlayan onca balon oyundan biri değil yeni *God of War*.

God of War III'ün ardından gelen *Ascension* bekleneni veremeyip Yunan panteonunda da kesecek tanrı kalmayınca Kratos'a artık veda ettiğimizi düşünmüştük. Ne mutlu ki durum bu değilmiş; Santa Monica gizliden gizliye İskandinav mitolojisini araştırıyor ve Kratos'a layık yeni düşmanlar bulmaya uğraşıyormuş! Yeni oyun sadece bir tema değişikliğinden öte, her alanını baştan tanımlıyor serinin. Zamanında üç boyutlu aksiyon oyunlarının standardını belirlemiş, kombo dediğin böyle yapılır diye ders vermiş bir serinin bu kadar radikal değişikliklere uğraması bazılarınızı (haklı olarak) temkinli yaklaşmaya itecektir. Ancak Kratos yine aynı Kratos, o konuda içinizi ferah tutabilirsiniz. Yapılan her değişiklik altta gizli, orijinal formülün üzerine yeni bir katman atmış ve arada baş gösteren o eski temel belli bazı anları çok daha kıymetli, çok daha tanıdık kılarak müthiş bir iş çıkarılmış.

Kaos Kılıçları'nı duvara asma vakti

Dedim ya, özünde tanıdık olsa da Kratos başta biraz farklı gelecek gözünüze. Olimpos tanrıları sağ olsun öfke ve intikamla yoğrulmuş kahramanımız artık sakin, dingin bir hayat yaşıyor. Soğuk ve amansız kuzey topraklarında geçmişinin zincirleri olmadan yaşayan Spartalı kahramanımız evlenip çocuk sahibi bile olmuş yine. Vaktini tanrı değil geyik avlayarak geçiren Kratos'un bu mutlu günleri ne yazık ki sonsuza kadar sürmüyor. Oyun başladığında çok sevgili eşinin cenaze törenine hazırlandığını görüyoruz kahramanımızın. Çok geçmeden (belli ki daha önce birlikte çok vakit geçirmediği) oğlu Atreus'u da yanına alarak eşinin son dileğini gerçekleştirmek üzere yola koyuluyor. Bu açıdan oyunun ana görevi de Kratos'un yeni tonunu tutturmuş duruyor. Acısını doğru düzgün bir bağ bile kuramadığı oğlundan gizlemeye çalışan bir babanın, eşinin son arzusunu yerine getirmek üzere diyarların en yüksek dağına tırmanışından ibaret ana konu. Ama bu sizi aldatmasın; macera bu amaçla başlıyor olsa da olaylar çok hızlı bir şekilde çok daha farklı noktalara doğru kayıyor. Mesela Kratos her ne kadar öfkesini içine gömmüş ve közlerin üzerini kumla örtmüş olsa da ailesini tehdit eden herhangi bir şey o közü tekrar Olimpos'un alevlerine çevirebiliyor bir anda. Bunun için öyle oyunun 15. saatine kadar beklemenize de gerek yok üstelik; daha ilk boss dövüşünde Sparta'nın gazabına uğrayan Yabancı, o kana susamış Kratos'tan ağzınıza bir parmak çalacak. Sessiz atın çiftesi pek olur derler ya, o hesap işte. Ve söylemem gerek ki, normalde sakin ve kontrollü görmeye çok da alışık olmadığımız Kratos'u öyle görmeye bir kere alıştıktan sonra yaşadığı öfke patlamaları çok daha etkileyici ve adrenalin yüklü oluyor.

→

ATEŞLE SİSİN ŞARKISI

Eğer oyunun yeni dövüş sistemine doyamadıysanız ve daha zor testlerin arayışındaysanız tam size göre iki diyar bulunuyor oyunda: Muspelheim ve Niflheim.

Muspelheim, aslında sizi belli dövüş testlerine sokan altı farklı arenadan oluşuyor. İlk başta basit bir "süre bitmeden bütün düşmanları öldürüp değerini kanıtla" testiyle başlayan bu arenalar daha sonra yerini hızla "bütün bu gıcık düşmanları öldür ama bir kere bile hasar alma"lara kadar bırakıyor. Eğer çok iddialı çıkıp ilk beş arenayı geçerseniz sizi en tepede bir sürpriz bekliyor. Ondan sonra bu testlerin iyice zor, sizi canınızdan bezdiren versiyonları açılıyor bir de.

Niflheim biraz daha farklı. Ivaldi'nin laneti yüzünden zehirli sisle dolan bölge, siz her girdiğinizde içerideki tuzak ve düşmanları rastgele atıyor. Böylece neyle karşılaşacağınızı hiçbir zaman tam olarak bilemiyorsunuz. Odaların genel konumlarıysa aynı. Bir yandan düşmanlar ve tuzaklarla kapışıp, bir yandan da zehirli siste boğulmamaya çalışmak özellikle başlarda zor; ancak zamanla alışıyorsunuz. Odalardaki sandıklara ek olarak gizli odayı açarak oradaki ödülleri de toplayabilirsiniz (burada da üç tane sürpriz var).

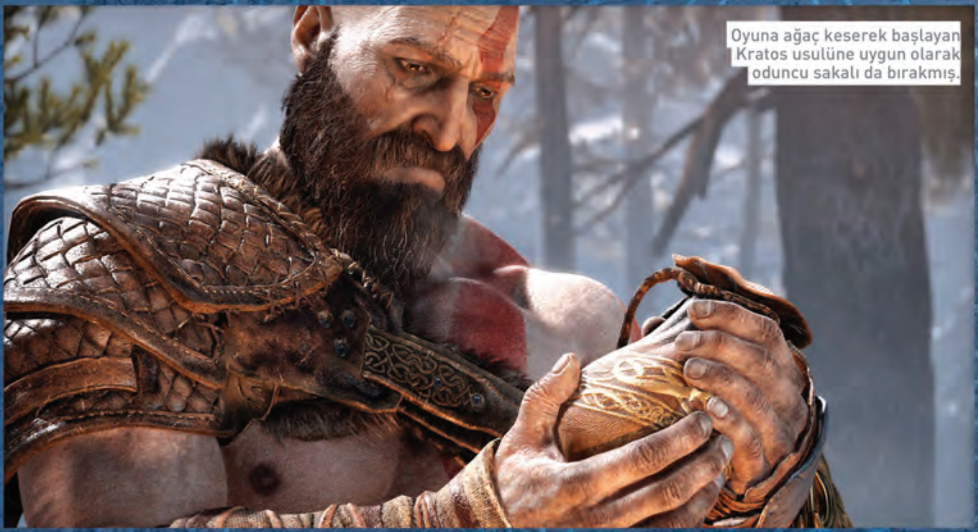
Peki bu iki bölgenin size somut bir getirisi yok mu? Olmaz olur mu hiç!? İki bölge de çeşitli zırh ve silah geliştirmeleriyle dolu. Hatta Niflheim'dan alacağınız zırh, oyunun en yüksek seviye zırhı direkt. Çeşitli silahlarınızı geliştirmek için gereken malzemeler de yine buralara bağlı olduğundan bu iki bölgeye eninde sonunda uğramak isteyebilirsiniz.

Kratos'un fabrika ayarlı halinin bu kadar ağırbaşlı ve sabırlı olmasının bir sebebi de Atreus tabii. Çocuk yetiştirmek kolay bir iş değil; hele ki ergenliğin eşiğine kadar gelmiş ve o zamana kadar bir bağ kuramamış olduğunuz bir erkek çocuğuyla işler daha da zorlaşıyor. Bu noktada Kratos'un Atreus için de bir örnek teşkil ediyor olması, onu geçmişte kendi yaptığı hatalardan korumaya çalışırken bir yandan da bazen ne yapacağını bilememesi müthiş bir doğallıkla işlenmiş. Bunu öyle özellikle gözünüzün içine soka soka da yapmıyor oyun; ince nüanslarla oyunun normal temposuna yediriyor. Mesela daha ilk başlarda ona verdiği görevi yerine getirmeyi başardığı için Atreus'un omzuna doğru hamle edip, sonra son anda elini çektiğini görüyorsunuz Kratos'un. Oyun size bundan fazlasını söylemiyor o sahnede ama siz o koca yürekli Spartalı'nın gizlediği duyguları ve ne hissettiğini anlıyorsunuz o an. Ya da henüz çok toyken her savaştan sonra size "Nasıldım?" diye soran Atreus'a verdiği cevapların "hazır değilsin; kendini kontrol edemiyorsun"dan yavaş yavaş "daha gidecek yolun var"a, ondan sonra da "kötü değildin, gelişiyorsun"a dönüşmesini izlerken birden siz de Atreus'la gurur duyduğunuzu fark ediyorsunuz. Böyle anlatınca belki size *God of War*'dan çok *The Last of Us*'tan bahsediyormuşum gibi gelebilir fakat bütün bunların hem karakterlere hem de oyunun hikâyesine sizi daha çok bağlayan detaylar olduğunun altını da çizmem lazım.

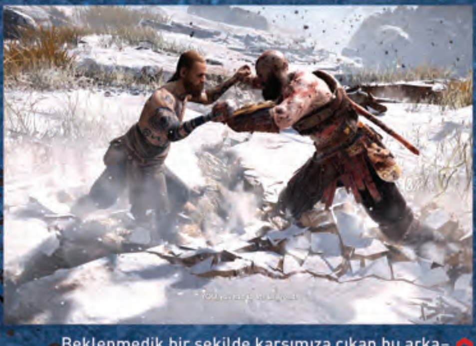
Bu senin hikâyen...

The Last of Us'a dönüştüğü anlar dışında *God of War* yine katıksız bir aksiyon oyunu. Fakat önceki serinin pervasız ve şiddetli dövüşleri yerine biraz daha yavaş, taktiksel ve oturaklı; aynı Kratos'un kendisi gibi. Kaos Kılıçları ve nice tanrı vergisi silah bu oyunda yerini Leviathan Baltası'na bırakmış. İlk başta yadırgayan çok olacaktır ancak Leviathan Baltası gerçekten de müthiş bir silah. İlk bakışta öyle çok ahım şahım gelmeyebilir ama hele bir yapabileceklerinizi görün! Baltaya direkt âşık olacaksınız (böyle söyleyince bir tuhaf oldu). En büyük fark yaratan özelliği muhtemelen baltayı fırlattıktan sonra tek tuşla geri çağırabilmek. Bunu hem bulmacaları çözmekte hem de dövüşlerde sıkça kullanacaksınız. Başlarda doğru düzgün kombo bile yapamıyorken sonlara doğru her bir dövüşünüz adeta bir resital havasına bürünecek. Baltayı fırlatıp ağaca mıhladığınız düşmanlar, geri çağırırken biçtikleriniz, rünik saldırılarla dondurup tuz buz ettikleriniz falan derken hem izlemesi hem de oynaması ne kadar keyifli şovlara imza attığınıza kendiniz bile şaşıracaksınız. Gerçekten, dövüşler eskisi gibi olmayabilir ancak yeni omuz üzeri kamerasının da etkisiyle öncekinden çok daha iyiler. Artık düz kombo yapıştırıp arada belli sırayla gamepad tuşlarını dürtmek yerine çok daha kontrollü, düşünerek ve planlayarak dövüşüyorsunuz. Son zamanlarda (çok övdüğüm *AC: Origins* de dâhil olmak üzere) oynadığım en tatmin edici dövüş sistemi olduğunu

Kratos'un tüm yaşanmışlıklarını değerli kılan, duygu yüklü bir olay örgüsüne sahip yeni GOW.



Oyuna ağaç keserek başlayan Kratos usulüne uygun olarak oduncu sakalı da bırakmış.



Beklenmedik bir şekilde karşımıza çıkan bu arkadaş tanıdığımız Kratos'u ortaya çıkarıyor aniden.



Kratos kılıçları duvara astı diye koca canavarlarla dövüşmeyecek mi sanmıştınız? Çok yanıldınız!





tereddüt dahi etmeden söyleyebilirim.

God of War'u son zamanlarda "yancı" karakterleri ön plana çıkartan diğer oyunlardan ayıran bir diğer faktör de Atreus'un savaştaki konumu. *The Last of Us*'ta Ellie'nin arada bir düşmanlardan bizi kurtarmasına hayran olmuştuk falan ama Atreus gerçekten de doğrudan Kratos'un bir uzantısı gibi hissettiriyor. Kare tuşuyla Kratos'un belirlediği hedeflere ok sallayan "evlat" kendi başına ayrı bir silah bile sayılabilir. Çünkü bazı noktalarda gerçekten de ona bel bağlamak durumunda kalıyorsunuz. Bilhassa da benim en nefret ettiğim düşman tipi olan Reaver'larla dövüşürken. Bu arkadaşlar Kratos'un baltayla yaptığı saldırılar için fazla hızlılar; o yüzden önce Atreus'un oklarıyla sersemletip yumuşatmanız, orada oluşan açıktan içeri baltayı gömmeniz gerekiyor. Balta bir yana Kratos, Herkül'ün suratını içeri çökertmiş tanrısal bir güce sahip olduğundan çıplak elleriyle de çok sağlam ve rahat dövüşebiliyor. Bazen baltayı bir kenara fırlatıp Atreus'un okları ve yumruk, tekme kombolarıyla düşmanları sersemletmeye de sıkça başvuruyorsunuz o sebeple (ki Kratos'un sersemleyen düşmanlara gösterdiği muamele de *God of War*'un o "vahşi" yanını gayet güzel yansıtıyor).

Eh, sizi bu kadar Atreus'a bağladıktan sonra onunla olan bağınızı da çok akıllıca kullanmayı ihmal etmemiş yapımcılar. Siz tam arkanızı kollaması için Atreus'a güvenmeye başlamışken bir noktada sizi ondan ayrı düşürüveriyorlar; o kısacık sürede onun varlığını öyle bir özlüyorsunuz ki! Bazı yerlerde de yanınızda olmasına rağmen Kratos'a kızgın olduğu için sizin söylediklerinizi yapmamaya inat edebiliyor mesela. Ancak sanırım en bombası, bir noktada gereksiz gaza gelip Kratos'un "Evladım, dur! Yapma!" demesine rağmen benim zar zor indirdiğim güçlü düşmanlara kafadan dalmasıydı. Çocuk yetiştirmek zor iş yahu...

Kaliteli cüce işçiliği

Dövüşlerdeki performansınızı iyice ölçüp biçtiğiniz taktik ve refleksleriniz kadar üzerinize giydiğiniz zırhlar ve silahlarınıza taktığınız rünler de etkiliyor. Bu zırhlar serinin önceki oyunlarından farklı olarak parça parça değiştirilebiliyor. Göğüs zırhı, bilek zırhı ve bel zırhı (bana bakmayın, oyundaki çevirisi böyle) şeklinde üçe ayrılmışlar ve çeşitli malzemelerle geliştirilebiliyorlar. Buna ek olarak Atreus'un da kendine ait, tek parçadan oluşan bir zırhı var; o zırh sayesinde onun oynayış stilini de biraz daha belirgin hale getirebiliyorsunuz. Peki bu zırhlar, bu rünler nereden ve nasıl geliştiriliyor? O işe oyunun en eğlenceli karakterlerinden Brok ve Sindri Kardeşler bakıyor. Zamanında bizim Leviathan Baltası'nı da yaratmış olan bu iki cüce birbiriyle kavgalı olduğu için sıra sıra "benim işçiliğim onunkinden iyi" diyerek baltanızı geliştirmekle başlıyorlar işe. Sonra yeni zırhlar ve zırh geliştirmeleri giriyor işin içine. Zırhınızın kalitesi ve seviyesi aynı zamanda sizin de genel seviyenizi belirlediğinden mümkün olduğunca yüksek tutmanızı salık veririm. Zira oyun özellikle yüksek seviyelerde ciddi şekilde zor ve sizden 1 ya da 2 seviye yüksek düşmanların tek atması çok sık rastlayacağınız bir manzara. Benzer şekilde her zırh türünün belli özelliklere (Kuvvet, Savunma, Can vb.) yoğunlaştığını da hesaba katınca Atreus'u yazın cücelerin yanına çırak verme düşüncesi aklınızı çelmeye başlıyor.

İSKANDİNAV TANRILARI VE ÖTESİ!

"Eee, Yunan tanrılarının kökünü kuruttuk; şimdi nereye? İskandinav mitolojisi mi? Mısır tanrıları mı?" God of War III bittikten sonra çoğumuzun aklından geçmiştir bu cümle. O zamanlar büyük ölçüde şakasına da olsa, şimdi buradayız; Kratos'un İskandinav tanrılarına meydan okuyuşunu izliyoruz. Ancak aynı soru geçerliliğini koruyor: Bundan sonra ne yapacağız? Burasını da tüketip Ragnarök'ü getirirsek... Sonra nereye gideceğiz? Santa Monica bu sefer cevabı peşin peşin vermiş: Tyr'ın tapınağını araştırırken Mısır firavunlarına ait kalıntılar bulan Atreus bir yana, oyunun bir bölümünde karşımıza çıkan bir sahnede sol üst köşede Ra'nın Gözü, sol alt köşedeyse Japon Shinto inancında insan, gök ve yeryüzünü sembolize eden Tomoe sembolü açıkça gözüküyor. Kısacası yolun ilerisinde potansiyel iki panteon daha şimdiden gözüktü!

Yolculuk boyunca genelde suskun kalan Kratos'un hüznü de güçlü biçimde hissediliyor.





TÜRKÇE DESTEĞİ

Sony'nin desteklediği birinci parti oyunlarında artık istem dışı aramaya başladığımız Türkçe dil desteği God of War'da da altyazı seçeneğiyle var. Açıkçası bazı yerlerde çok tatlı yerelleştirmeler yapmış olsalar da genel kalitesini ne yazık ki pek başarılı bulmadım. Bazı yerler biraz özensiz ve motomot çevrilmiş hissiyatı verdi. O yüzden halihazırda İngilizce seviyeniz iyiyse orijinal alt yazıyla oynamanızı tavsiye ederim. Ancak yabancı diliniz yoksa da endişelenmeyin, oynanmayacak kadar kötü de değil kesinlikle. Sadece Sony'nin bizi alıştırmış olduğu diğer kaliteli çevirilere kıyasla biraz daha zayıf.





Atreus ve Kratos'a yolculuğun bir bölümünden sonra bir karakter daha eşlik etmeye başlıyor: Mimir. Başta baba ve oğulun ikili muhabbetlerinin yeterli olduğunu düşünseniz bile çok geçmeden Mimir'in de bu ikiliyle olan uyumunu görünce üçlü muhabbetlerin tam kararında oluşunu takdir etmeye başlıyorsunuz ister istemez. Siz Dokuzlar Kıyıları'nda kürek çekerken Mimir hem Atreus'a hem de Kratos'a İskandinav mitolojisini birinci ağızdan anlatmaya başlıyor. Hikâyeler kendi başına ilgi çekici olmalarının yanında, ileride karşılaşacağınız şeylerle ilgili de bilgilendiriyor sizi. Böylece siz bir yerden bir yere botla giderken hiç sıkılmıyorsunuz; hatta bazen hedefinize vardığınız halde botu karaya çekmeden önce Mimir'in hikâyeyi bitirmesini beklerken buluyorsunuz kendinizi. İşin eğlenceli yanı, Kratos'un da aynı şeyi yaptığını yakalıyorsunuz çoğu zaman. O da aynı sizin gibi Atreus ve Mimir arasındaki hikâyelere kulak kesilerek dinliyor, hatta nadiren yorum bile yapıyor.

Dokuzlar Kıyıları demişken, oyunun yarı-açık dünyasını da ayrıca bir övmek istiyorum izninizle. Mekânların, grafiklerin nasıl nefes kesici durduğunu bir kenara ayıralım; o konuda kimsenin bir şüphesi olduğunu sanmıyorum. Beni asıl etkileyen bölüm tasarımlarının çok akıllıca yapılmış olması oldu. Ortasında Tyr Tapınağı'nın yer aldığı bölgeye ilk ulaştığınızda gidebileceğiniz, araştırabileceğiniz yerler oldukça sınırlı çünkü bölgenin büyük bir çoğunluğunu sel basmış. Siz hikâyede belli noktalara eriştikçe sular çekilmeye başlıyor ve oyun size aynı alanı farklı bir şekilde, yeni açılan noktalarla tekrar servis ediyor. Bu tabii oyun tarihinde ilk defa yapılan bir numara değil; fakat o kadar iyi ve doğal yapılmış, yansıtılmış ki takdir etmemek elde değil. Suların çekilmesinin yanında kazanacağınız yeni güçler ve silahlarla da daha önce geçemediğiniz bazı engellerin üstesinden gelip daha bile gizli kısımları açabiliyorsunuz. O yüzden daha önce gittiğiniz yerleri tekrar tekrar ziyaret etmekten, kurcalamaktan hiç çekinmeyin.



"Acıkmışsın diye duyduk Jörmungand. Kelleyi bulduk, paçayı da halledeceğiz en kısa zamanda."



İskandinav mitolojisi 101

İskandinav mitolojisini burada hızlıca anlatmak zor; ama olayı Marvel filmlerindeki gibi sananları aydınlatmak adına başlıca bazı kısımları klavyem döndüğü kadar özetlemeye çalışacağım. Burada yazanlar mitolojide geçtiği halidir; oyuna uyarlanmış halleri daha farklı olabilir.

Öncelikle İskandinav mitolojisine göre Dünya Ağacı Yggdrasil, dokuz farklı diyarı birbirine bağlayan devasa bir dişbudak ağacıdır. Kendisi gerek Brok'un dükkânına açılan geçitlerde, gerekse de Bifrost aracılığıyla diğer diyarlara geçtiğimiz odanın tasarımında sıklıkla karşımıza çıkıyor zaten.

İskandinav mitolojisinde tanrılar birbiriyle hiç anlaşamayan iki fraksiyona ayrılmaktadır: Aesir ve Vanir. Aesir tanrılarının kâinatı bir arada tuttuğu ve tabiatın güçlerini temsil ettiğine inanılır. Odin, Thor, Frigg, Tyr, Loki, Baldur, Heimdall, Idun, Bragi gibi tanrılar mitolojide sıkça bahisleri geçen Aesir tanrılarıdır. Vanir tanrılarıyla ilgili bilgiyse daha kısıtlı; genel olarak insanlıkla ve ekolojik verimlilikle bağdaştırılırlar. Bilinen tanrıları Freyja, Freyr ve Njord'dur. Aesir tanrıları savaşta fiziksel kuvvete bel bağlarken, Vanir tanrıları büyüye yatkındır.

Uzun yıllar boyunca birbiriyle savaştıktan sonra bundan usanıp ateşkes imzalamışlardır. İskandinav adetleri gereğince iki taraf da karşı tarafta yaşaması için bazı rehineler yollamıştır. Freya, Freyr ve Njord Aesir arasında, Hoenir ve Mímir'se Vanir tarafında yaşamaya başlamıştır.

Asgard

Aesir tanrılarının yuvası. Odin ve eşi Frigg tarafından yönetilir. Kahramanca savaşarak ölen ruhlar, Valkürler tarafından Asgard'daki Valhalla'ya yönlendirilir ve burada Ragnarök'ta savaşmaya hazırlanırlardı. Gökkuşağı köprüsü Bifrost'la Midgard'a bağlıydı ve kendi içinde 12 bölgeye ayrılırdı.

Vanaheim

Doğurganlık, tabiat, bilgelik ve geleceği görme gibi konularda yeteneklere sahip Vanir tanrılarının diyarıdır. Freyr, Freyja, Njord başlıca bilinen Vanir tanrılarındandır.

Muspelheim

Ateş devi Surtr tarafından yönetilen lavlarla kaplı ateş diyarıdır. Kehanetlere göre Muspell'in evlatları Bifrost'u kıracak ve Surtr'un ortaya çıkışı doğrudan Ragnarök, yani kıyameti başlatacaktır.

Niflheim

"Sis yurt" anlamına gelen Niflheim, bazı kaynaklarda Helheim'la karıştırılır; ikisi de buzun ve soğuğun yoğun olduğu diyarlar olarak tasvir edilirler.

Midgard

Orijinal dilinde Miogaror olarak da anılır, "Orta Dünya" anlamına gelir. Ölümlü insanların yaşadığı ve oyunda da ana gezintimizi yaptığımız diyardır. Tolkien'ın da Yüzüklerin Efendisi'ni yazarken hem isim hem de konsept olarak bu diyardan bolca esinlendiği söylenir. Midgard'ı çevreleyen sularda devasa bir yılan olan Jörmungand'ın yaşadığına inanılır.

Helheim

Hel olarak da bilinir; İngilizce'deki "hell" yani cehennem sözcüğünün de etimolojik kökenidir. Kahramanca ölemediği için Valhalla'ya giriş hakkı kazanamamış ruhların hapis kaldığı diyardır.

Jotunheim

Aesir tanrıları tarafından sürgün edilmiş devlerin yaşadığı diyardır. Yggdrasil'in Jötunheim'daki dallarının birinin altında Mímir'in kutsal bilgelik kuyusu Mímisbrunnr de bulunur. Bu kuyuyu ve içindeki bilgeliği kıskanan Odin, sudan içmek ister fakat Mímir ancak gözlerinden birini feda ederse içmesine izin vereceğini söyler; bilgiye aç Odin teklifi kabul, gözünü feda eder. Daha sonra bu göz kuyuya yerleştirilir.

Svartalfheim

Kimisinin myrkálfar olarak da bilinen kara elflere, kimisininse cücelere ait olduğunu iddia ettiği diyar. Aynı zamanda troll ve ogre'ların da buradan geldiğine inanılır. Ivaldi ve oğullarının tanrılar için birçok efsanevi nesneyi yarattığı diyardır aynı zamanda (Thor'un Mjölnir'i, Odin'in Gungnir'i vb.).

Alfheim

Ya da diğer adıyla Ljosalfheim (ışık elflerinin yurdu). Alfheim çoğu kaynakta hiç tasvir edilmez; sadece birkaç yazıtta bahsi geçer. Vanir tanrısı Freyr tarafından yönetildiği söylenir ve hakkındaki çoğu şey yoruma fazlasıyla açıktır. Tolkien'ın mitosunda Valar'ın yaşadığı Ölümsüz Diyarlar'ın da Alfheim'dan esinlendiği düşünülmektedir.



Bir Yunan trajedisi: Kratos ve önceki maceraları

Hem oyun hem de Kratos geçmişi ardında bırakarak temiz bir sayfa açmaya niyetli olsa da onca yaşanmışlık, tanrıların kanıyla boyanmış bir tarih var ortada. Seriye yeni başlayanları düşünerek önceki oyunlarda olan biten neydi, Kratos bu kadar kuzeye gelmeden önce ne gibi maceralardan geçti ufak bir özet geçeyim istedim. Daha uzun ve detaylı halini okumak isteyenler Lorekeeper'a bakabilir: bit.ly/kratos-lk

Kratos, Olimpos'taki tanrılar kralı Zeus ve Callisto adındaki Spartalı bir fâninin oğluydu; Deimos adında bir de kardeşi vardı. Zeus kulağına çalınan kehanetlerden birinde "işaretlenmiş savaşçı" olarak anılan bir oğul tarafından öldürüleceğini öğrenince Ares ve Athena'yı Yunanistan'ın dört bir yanını araştırıp söz konusu çocuğu bulup getirmeye yolladı. Sparta'ya geldikleri sırada Deimos'un doğum lekelerini gören Ares ve Athena, bu çocuğun kehanette bahsedilen işaretlenmiş savaşçı olduğuna kanaat getirerek onu kaçırıp Yeraltı'na kapattılar. Kardeşini korumaya çalışıp başarısız olan Kratos'sa Deimos'u onurlandırmak için vücuduna onun doğum lekesini dövme yaptırarak kendi kendini "işaretlemiş" oldu.

Yıllar yıllar sonra Sparta ordusunda başarılı bir general haline gelen Kratos, bir akın sırasında barbarların amansız saldırısı karşısında köşeye sıkıştı. Tam barbar kralı Alrik tarafından öldürülmek üzereyken Savaş Tanrısı Ares'e yakararak düşmanlarını öldürmesi şartıyla hayatı boyunca ona hizmet edeceğine dair söz verdi. Bunun üzerine Ares bizzat savaş alanına indi, düşmanlarını darmaduman etti ve Kratos'a Kaos Kılıçları'nı hediye etti.

Ares'in hizmetinde dehşet saçan Spartalı, Athena'nın tapınaklarından birine saldırdığı sırada Ares tarafından oyuna getirildi: Kratos'un karısı ve kızını akın ettikleri köye ışınlayan Ares, gözünü kan bürümüş Spartalı'nın yanlışlıkla ailesini öldürmesine sebep oldu. Lakin bu hareket umduğu gibi Kratos'un dünyevi bağlarını koparmak yerine yeminini bozup Ares'ten intikam alacağına yemin etmesine yol açtı.

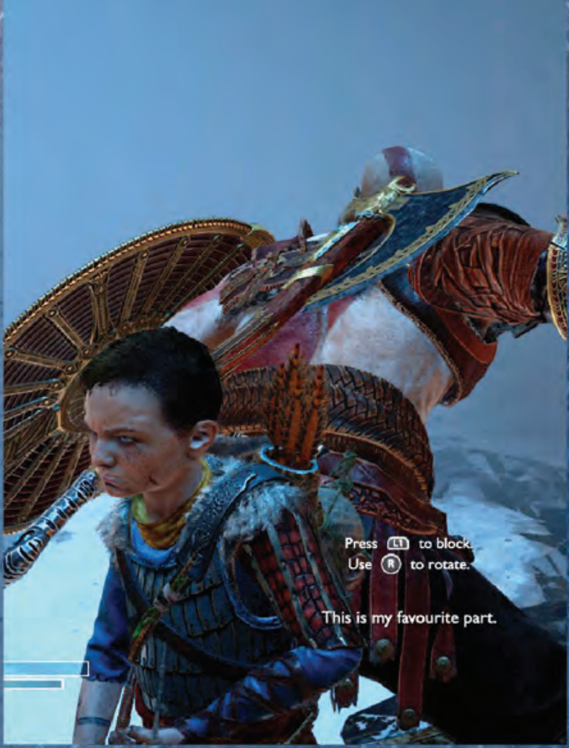
Sonraki on yıl boyunca kefaretini ödemek için Olimpos tanrılarının isteklerini yerine getiren Spartalı, aradığı fırsatı Athena sayesinde buldu. Pandora'nın Kutusu'nu açarak bir tanrıyı öldürebilecek güce ulaşabileceğini öğrendi ve kutunun peşine düştü. Ancak kutuyu açtığı sırada taaa Atina'dan söktüğü sütunu mızrak gibi fırlatan Ares tarafından öldürüldü. Ancak ölüm bile Kratos'un intikam alevlerini söndürebilecek kadar kuvvetli değildi; Yeraltı'ndan kurtulmayı başaran Spartalı, Atina'ya dönüp kutuyu açtı ve Ares gibi devasa hale geldi. Yakınlardaki kılıç şeklindeki köprüyü söktüğü gibi Ares'e saplayarak onu öldürdü ve Savaş Tanrısı olarak yerine geçti.

Zaman içinde kendini diğer tanrılardan soyutlayan Kratos, birçoğunun tapınağına ve bölgesine saldırarak iyiden iyiye Olimpos'un düşmanı haline gelmeye başladı. Rodos'a saldırdığı sırada bir kartal tarafından güçleri çalındı ve devasa bir Helios heykeliyle savaşmak zorunda kaldı. Zeus müdahale edip Olimpos Kılıcı'na güçlerini aktarmasını söyleyince heykele karşı bir avantaj yakaladı. Ancak güçlerini kılıca aktarınca ölümlü hale geldiğinden, aslında o kartalın ta kendisi olan Zeus kendisine ihanet edince bir kez daha Yeraltı'nı boyladı. Titanların anası Gaia araya girip Spartalı'yı ölümden kurtardı ve ölümlerle tanrıların yazgısını dokuyan Mireler'i bularak geçmişi değiştirebileceğini söyledi. Kratos Mireler'i buldu fakat kendisine yardım etmeyi reddettikleri için üçünü de bir güzel doğradı. Zeus'un ona ihanet ettiği ana geri döndü ve Olimpos Kılıcı'nı onun elinden çekip karşı koymaya başladı; tam Zeus'u öldüreceği sırada Athena araya girip kendini feda ederek tanrıların kralını kurtardı. Kratos bir kez daha zamanda geriye giderek tanrıların titanlarla dövüştüğü zamana gitti; titanları zaman çizgisinden çekip şu anki zamana getirdi ve hep birlikte Olimpos'a saldırdılar.

Olimpos saldırısı tam bir titan-tanrı katliamıydı. İki taraf tarafından da ihanete uğrayan Kratos, Yunan panteon ağacını sağlı sollu budamaya başladı. Hephaestus'un aslında bir anahtar olarak yarattığı Pandora'nın da yardımıyla Pandora'nın Kutusu'nu bir kez daha açtı ve Olimpos'un Alevleri'ni söndürdü. Zeus'la bir kez daha yumruk yumruğa savaşa girişti ve bu sefer araya girmeye çalışan Gaia dâhil kimse elinden alamadı. Daha yüce bir varoluş formuna ulaşmış Athena ortaya çıkıp Pandora'nın Kutusu'ndan aldığı "umudu" geri vermesini istedi; tanrıları katlettikçe dünyayı paramparça etmiş olan Kratos'sa umuda insanlığın ihtiyaç duyduğunu söyleyerek Olimpos Kılıcı'nı kendi karnına saplayarak intihar etti.

Fakat görünüşe göre tanrı ve titanları ekmek keser gibi katleden kılıç bile Sparta'nın Hayaleti'nin sonunu getirmeye yetmemiş. Kuzeye yolculuk edip yeni bir sayfa açan Kratos... Eh, sonrası oyunun kendisinde işte.











Sparta'nın öfkesi yaman olur. Kızdırmayın Kratos'u...

CORY BARLOG

Yeni God of War başarısını tabii ki ardındaki koca stüdyoda çalışan yüzlerce kişiye borçlu. Ama bu yüzlerce kişiden sadece bir tanesi bir adım öne çıkacaksa, o kişi kesinlikle oyunun yönetiminden ve hikâyesinden sorumlu olan Cory Barlog olmalı. Daha önce de Ghost of Sparta, Chains of Olympus hikâyelerinin yazarlığını yapan ve God of War II'yi hem yazıp hem de yöneten Barlog, God of War III'ün de ilk aylarını da yönettikten sonra Sony'den ayrılıp başka oyunlara yelken açmıştı. En son bir başka seri sıfırlayan oyun olan yeni Tomb Raider'ın sinematiklerini yönetme şansına erişen Barlog, oyunun kesme olmadan tek çekimden oluşması için çok ısrar ettiyse de Crystal Dynamics'i bir türlü ikna edememiş. Birkaç yıl sonra Sony'nin Santa Monica stüdyolarına döndükten sonra bu fikri tekrar masaya yatırmış ve... eh, ne kadar başarılı bir fikir olduğu ortada doğrusu.

Nikâye hem çok güzel bağlanıyor, hem de şimdiden devamını bekletiyor.

Her güzel maceranın bir sonu vardır

E3 fuarında duyurulduğu ilk andan itibaren bu yeni *God of War*'un farklı bir oyun olacağı belliydi zaten. Kratos gibi öfkesiyle bilinen ve öyle sevilmiş bir karakteri alıp 180 derece döndürerek daha da sevdirmek her yiğidin harcı değil; ama Santa Monica bunu nasıl yaptıysa bir şekilde başarmış.

İnanın bu sayfaları süsleyen bir sürü bilgi ve kutuya rağmen daha anlatmadığım çok şey var oyunda. Atreus'un karşılaştıkları her düşmanın zayıf noktalarını kendi ağzından deftere yazması, oyunu boğmadan anlamlı yan görev dizileri eklemiş olmaları, Kratos'un bu görevlere vakit kaybı olarak bakması ama Atreus istediği için çoğu zaman göz yumması, zorluk seviyesine göre düşmanların yeni yetenekler kazanması, gömülü hazineleri işaretleyen haritalar, Valkürler... ve daha nice sürpriz! Bazen bazı şeyleri hiç bilmeden oyuna girmek daha iyidir; tüylerin diken diken olması hissine daha çok imkân kalır böylece. *God of War* tam olarak o hissi yaşamak isteyeceğiniz türden bir oyun işte. Eskiden olduğu her şeyi daha sağlam, daha olgun bir şekilde, çok daha duygu yüklü olarak veren bir oyun. Eğer Playstation 4'ünüz varsa kendinize bir iyilik yapın ve spoiler yemeden, kendinizi bu muazzam yolculuğun içine atın. Bitirdikten sonra bile hâlâ yapacak tonla şey bulacak ve Midgard'dan, diğer diyarlardan kopmak istemeyeceksiniz.

+

- Kratos ve Atreus arasındaki baba-oğul dinamiği ve diyalogları
- Yan karakterler muazzam başarılı ve hikâye son derece iyi yazılmış
- Nostaljiye bel bağlamadan da kendi ayakları üzerinde durabilen bir oynanış sunuyor
- Bölüm tasarımları çok katmanlı ve akıllıca
- Eski ve yeni melodilerle bezeli, verilmek istenen duyguyu besleyen müzikler

−

- Türkçe altyazılar yeterince özenli değil
- Bazı ekipmanlar aldığınızda verilen uğraşa değmeyecek kadar düşük seviye kalıyor

9+



Son Karar

Herkesin övdüğü kadar var; PS4'ünüz varsa oynayın, yoksa bir yerden bulun.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Santa Monica | **DAĞITIM:** Sony | **YAŞ SINIRI:** 18+
DİJİTAL İNDİRME: 299 TL (Digital Deluxe, Standart sürümü satılmıyor) (PSN) | **DAHASI İÇİN:** godofwar.wikia.com





Ah bir de şuradaki halinle kendi oyununda görsek seni...

INJUSTICE 2 LEGENDARY EDITION

Bu loot yağmur olup yağıyor

ONUR KAYA

Ülkemizde pek sevilen, konusunun "dövüşkenliği" sağ olsun çizgi romanları baskı üstüne baskı yapan Injustice evreni gelişip büyümeye doyamamış olacak ki *Injustice 2*'nin derli toplu nihai versiyonu *Legendary Edition* da düştü kucağımıza. Bu yazıyı okuyorsanız, *Injustice 2*'nin Joker tarafından farkında olmadan Lois'i öldürmeye itilmesinin ardından kafayı kırıp diktatör olan ve tek bir birleşik dünya devleti kurmaya niyetlenen Superman'e karşı verilen mücadelenin, yani ilk oyunun beş yıl sonrasının anlattığını biliyorsunuz. Hakeza oyunun dövüş oyunları içerisinde bir ilk olarak loot sistemi içerdiği biliyor olmanız da kuvvetle muhtemel. Bilmiyor olabileceğiniz şeyse, çıktığı zamandan güncellemeler ve ücretli karakterlerle ne kadar değişip geliştiği sorusunun yanıtı. O yanıt, "çok." İşte *Legendary Edition*, tüm bu gelişmeleri ve ücretli içerikleri tek pakette toplayıp inanılmaz zengin bir içerik sunmayı amaçlıyor bize ki bunu fazlasıyla başarıyor.

Toplaşın yamacıma

Temelde paketin en büyük artısı DLC karakterleri. Söylemeden geçemeyeceğim bir şey, Ed Boon'la tayfasının, hem sittin senelik *Mortal Kombat* serisi hem de *Injustice*'le, karakter repertuarları konusunda çok çok iyi iş çıkardığı. Yani elbet Batman'le Superman'i Injustice'den, Sub Zero'yla Scorpion'ı *Mortal Kombat*'tan çıkarmaya kimsenin gücü yetmez ama bu tarz demirbaşlar dışındaki karakterleri nadasa bırakıp özlendikleri yerde oyuna sokmayı iyi beceriyorlar. *Injustice 2*'de de bunu yapmışlardı ve karakter listesi çok taze hissettiriyordu, listenin yarıya yakını önceki oyunda olmayan karakterlerdi. Son durumdaysa DLC karakterleriyle çeşit alıp başını gitmiş durumda. Bu noktada biraz çakallık yapıp, DC karakterlerine oranla başka evrenlerden konuk daha fazla adam eklemişler ki ne yalan söyleyeyim hiç de fena olmamış bu.

Özellikle potansiyeli sağlam bir oyunu duyurulsa çıplak elle düz duvara tırmanacağım Hellboy'un *Injustice* sayesinde bir yerde bir şekilde parmaklarımın ucunda olmasına mest oldum. Çocukluk özlemi çekenlerimiz için de Ninja Kaplumbağalar aynı görevi görecektir inanıyorum. *Mortal Kombat* evreninden gelme Raiden'la Sub Zero'nun yanında bir de DC'nin has adamları (ve kadınları) Atom, Red Hood, Starfire, Enchantress ve Black Manta geliyor *Legendary Edition*'da. Darkseid zaten ön sipariş bonusu olarak oyun ilk çıktığında edinilebiliyordu ki o da var. Bunun üzerine oyun, halihazırda var olan karakterleri hareket setlerini değiştirmeden başka karakterlere çeviren ve replikleriyle giriş sinematiklerini buna göre değiştiren birkaç premier kaplamayı açılmış olarak sunuyor bize. Bunlarla Super Girl yerine Power Girl, Hal Jordan yerine John Stewart, Flash yerine Reverse-Flash, Cyborg yerine Grid ve Raiden yerine de Black Lightning'le oynayabiliyoruz.

30'un kerameti

Karakter cümbüşünün yanı sıra, *Legendary Edition*'la oyundaki karakterlerin ve ekipmanların seviye sınırı da otuza çıktı ve bolca yeni ekipman eklendi. Yakın zamanda gelen bir güncellemeyle, hikâye modunda edindiğimiz ekipmanları da otuzuncu seviyeye çıkarabilme imkânı sunuldu. Bir de otuzuncu seviyede kullanıma açılan Augment slotumuz var artık. Augment slotu sayesinde karakterlere stat değiş tokuşu yapabiliyoruz, özel hareketlerin hasarını artırıp sağlık puanını azaltabiliyoruz örneğin. Dengelere ne kadar faydası olur bilinmez ama ilginç bir değişiklik olmuş.

Oyunda yapılan son büyük değişiklik de, oyunun inceliklerini öğretme konusunda çok daha başarılı bir eğitim bölümünün eklenmesi olmuş. Learn sekmesinden girebileceğiniz bu bölümde hem karakterlere spesifik hem de oyunun genel mekanikleriyle ilgili çok detaylı bilgiler edinebiliyorsunuz. Super hareketleri bağlayabileceğiniz hareketler, Frame Data, Crossup kombolar falan gırla. Buraya zaman harcarsanız kristal de kazanıyorsunuz ayrıca, oyuna yeni başlayanlar için çok faydalı bir kısım olmuş.

Sözün özü *Injustice 2 - Legendary Edition*, yeni başlayanlarla eski oyuncular arasındaki farkı olabilecek en hızlı şekilde kapatma imkânı sunan ve bunu dolu dolu bir paket içeriğiyle yapan, güzel bir sürüm olmuş. "Bu saatten sonra çevrimiçi alemlere aksak dayak yeriz" deme bahanesini elinizden almışlar, albenisi var.

+

- Son derece detaylı eğitim bölümü
- Yeni Augment mekaniği
- İstemediğiniz kadar kostüm, karakter, ekipman

−

- Deathstroke hâlâ yok :(

8



Son Karar

Öğrenmek ve alışmak için her türlü kolaylığı sunan harika bir paket.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Netherrealm Studios | **DAĞITIM:** WB Games / Bilkom | **KUTULU FİYATI:** 269 TL
DİJİTAL İNDİRME: 99 TL (Steam), 180 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** injustice.wikia.com

EXTINCTION

Attack on Titan'ın uyduruğu

EREN ERYÜREKLİ

Sizlere bir cesaret ve yüreklilik öyküsü anlatacağım. Ama bu o bildiğiniz şanlı şerefli öykülerin yanından bile geçmeyecek. Aksine "Ulan neyinize güvendiniz de bu şeyi piyasaya sürdünüz bre densizler?" tadında bir cesaret öyküsü bu. Ayıp lan, durun bir anlatayım bakalım siz ne düşüneceksiniz merak ediyorum.

Sentinellerin sıkıcı yaşamı

Oyun bayık bir şekilde başlıyor. Siz adını hatırlamaya zahmet etmeyeceğiniz sıradan bir fantastik diyarın koruyucusu bir Sentinel olarak yine aşırı sıradan büyü güçleri bulunan ortağınızla bölümler geçip senaryoyu ilerletip bu manasız dünyayı devlerin istilasından kurtarmaya çalışı... Tanıdık geldiyse *Attack on Titan* ismine bakmanız yeterli. Zira *Extinction* o oyunun birazcık bir şeyleri değiştirilmiş karbon kopyası konumunda. Şehrin içinde uçup kaçarak ufak yaratıkları avlayıp portallar sayesinde insanları kurtarıp bir de devlerin kolunu bacağını koparak onları alt ediyoruz. Olay bundan ibaret.

Ama bu mesele değil gerçekten, hani iyi kopyalara kapım her zaman açık. Lakin *Extinction* ilk 10-15 dakikada fena gözükmemesine rağmen birkaç bölümü bitirdiğinizde acı gerçeği yüzünüze vurmakta gecikmiyor. Oyun cidden bu kadar. Yani yarım saatten sonra oyundaki neredeyse tüm içeriği görüyorsunuz. Şehirler rastgele yaratılıyor ve her bölümde sadece tipi biraz daha değişik olan devler karşınıza dikiliyor. Zaten oyun 2,5 GB geldiğinde bir bit yeniği olduğunu anlıyorsunuz da bu kadarını da beklemiyordum doğrusu. Hayır, zaten senaryonuzda iş yok, kombo sisteminiz gereksiz (Zira tek tuşla ufak tipleri alabiliyorken niye kombo kasayım?), yetenek ağacı sadece var olan hareketleri geliştiriyor ve yan görevlerin çeşidi de üçü geçmiyorken ben bu oyunu niye oynayayım? Hadi kafama taş düştü ve oynamaya karar verdim diyelim niye 300 TL vereyim yarım saatlik içerik için? Bi' söyle Iron Galaxy cidden niye vereyim?

Yani affedersiniz adamlarda nasıl bir g*t varsa bu tek bölümlük diyebileceğim oyunu yaklaşık 7-8 saate yayarak piyasaya sürüp bir de AAA oyunu fiyatı biçmişler üstüne. Hayır, grafiksel olarak da oyun eski duruyor zaten, animasyonlar idare eder ama o kadar. Öyle Unreal motoruyla oyun yaptık biz demekle olmuyor o işler efendiler. Yaptığınız oyuna içerik de eklemeniz lazım. Yani evet, *Attack on Titan* da tekrara dayanan bir oyun, lakin orada sağlam bir hikâye ve sunum var, karakter var bolca, çeşitlilik var. Burada da işte kenardan adam madam çıkıp bir şeyler diyor, umurunuzda olmuyor, e dövüş sistemi zaten 2-3 hareketten ibaret. Harbiden bana bu oyunu neden oynayacağıma dair tek bir mantıklı sebep verin, gidip kendi cebimden o 300 lirayı verip oyunu size hediye edeyim. İşte bu utanmaz, aymaz cüret *Extinction*'ın hatırlayacağınız tek özelliği olacak muhtemelen.

Ben buraya niye geldim?

Yani ne denebilir ki *Extinction* için başka? Bazı devlerin zırhı var. Onları kırıp kolunu bacağını kesmeniz gerekiyor işte. At yok. Tek silahınız var, gelişmiyor da pek. Yancınız da sadece portal açıyor. Aynı şehrin farklı renk paletlerinde oynamak da bayıyor kısa süre içinde. Ay yeter beni tutmayın burada daha fazla, onun yerine gidip paşalar gibi *Attack on Titan 2* alın bunun 3'te 1'i fiyatına ve dev kesme işlemlerinizi orada yapın. Yuh yani, küfür gibi oyun resmen bu *Extinction*. Almayın, oynamayın!



"Aman Tanrım onun dev bir sopası var!" Dev bu, ya ne olacağıydı?





+

- İlk birkaç görev eğlenceli
- Dev kesme ve şehirde dolanma mekanikleri fena değil
- Bölümlerin renk paletleri hoş

−

- Berbat, klişeden kırılan senaryo ve karakterler
- Ruhsuz seslendirmeler
- Saçmalayan kamera açıları
- Anlamsız kombo sistemi
- İçeriksizlik!!!
- Korkunç pahalı
- 8-10 saat dediğine aldanmayın, oyun aslında yarım saat sürüyor
- Eskimiş grafik stili

3



Son Karar

Bayağıdır oynadığım en kötü oyun. Uzak durun!

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Iron Galaxy | **DAĞITIM:** Modus Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (Steam), 300 TL (PSN), 260 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-127-extinction

NI NO KUNI II REVENANT KINGDOM



Ülkeleri değil, gönülleri fethetmeye geldik (Gerçekten!)

İHSAN C. ASMAN

En baştan belirteyim: Absürtlük derecesinde naif bir kral olan sevgili Evan Pettiwhisker Tildrum'un uzun soluklu macerası tam anlamıyla "yok artık" denecek türden. Zira bol bol "öeh" çekeceğiniz, mesela bugünün metropol yaşantısında bu saflık ve iyi niyet derecesiyle hayatta kalma olasılığı epey düşük bir arkadaş kendisi. Gene de doğruya doğru, *Ni no Kuni II*'deki şu "dünyayı daha iyi bir yer yapma" kafası bende acayip ferahlatıcı bir etki yaptı. Ne o öyle intikam hikâyeleri, kan dökmeler, atla mekân basmalar falan? Bu arada bana eskiden *GTA*'da arabayla yayaları ezmek falan çok gerçekdışı -ve korkarak itiraf etmeliyim ki ilgi çekici- gelirdi hayatın sıkıcılığı yanında, şimdiyse bu tarz mutlu tatlış şeyler ilgi çekici geliyor. Buna büyümek mi demeliyiz yoksa balataları ufaktan yakmak mı, emin olamıyorum... Neyse Allah sonumu hayır etsin diyerek Evan'la devam ediyorum.

Kandırılanlar kulübüne hoş geldiniz

İlk oyunu oynamayanlar için müjde öncelikle, iki oyun arasında direkt bir bağlantı yok. Buradaki olaylar şöyle: Ding Dong Dell'in Grimalkin (insanımsı kedi bir ırk) kralı Leonard aniden ölmüştür, oğluysa yeni kral olmak için gün saymaktadır. Ancak bir darbe olur, Evan hakkı olan tahttan uzaklaştırılır ve bir sürgün hayatı başlar. Sonrasında da intikam almak yerine kendi krallığını kurup diğer tüm ülkeleri aynı çatı altında toplamaya ve kalıcı bir barış oluşturmaya karar verir. İşte biz de oyunun kalanında tüm bu yerlere giderek hükümdarlarını barışa razı etmeye çalışıyoruz.

Gördüğünüz gibi başlangıç itibariyle pek de orijinal bir hikâye değil. Üstelik barındırdığı aşırı naif karakterler ve direkt kötü olmaktan ziyade birileri tarafından kandırılmış "özünde iyi" düşmanlara, her oyuncu 30-40 saat boyunca tahammül edemeyebilir. Ama yiğidi öldür hakkını yeme, *NnK 2* kendisini tatlı tatlı dinletmeyi çok iyi becermekte: Bir yandan La Fontaine'vari aktarımıyla güncel toplumsal meselelere dair oldukça hoş mesajlar verirken, göz dolduran mekân/krallık tasarımlarıyla da sizi sahiden de masalsı bir yolculuğun içerisine yuvarlıyor. Bu sayede biraz tutuk kalmış karakter gelişimi, hikâyedeki tekrarlar ve yukarıdaki bahsettiğim naiflik dozajı törpülenebiliyor neyse ki.

Görsellik tek kelimeyle şahane! Biraz olsun anime seven biriyseniz zaten bu grafiklerden etkilenmemeniz zor; ama bunun dışında kalanlar için de oldukça renkli, bakanı kolaylıkla mutlu edebilecek şirinlikte görseller söz konusu. Zaten



Ne yuvalar yıkıyor şu kumar.

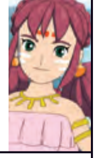


Ni no Kuni II'de bu tip abartı mekân tasarımlarından bolca göreceksiniz.



Neler keşfedebiliriz?

- Dünya haritasında keşfedilecek pek çok giz, toplanacak birçok nesne ve alt edilecek sürüyle düşman var. Mesela sağa sola dağılmış, yazıda da bahsettiğim tainted düşmanlar size pek çok değişik -kozmetikten tutun da sağlam zırhlara, silahlara kadar- nesne kazandırabilir. Dövüşlerde sürekli yardımımıza koşan tatlış Higgledies'ları unutmayalım. Bunlar ilk oyunda da vardı hatırlarsanız.
- Rüya parçaları bölümleriyse ayrı bir dünya, oyunun genel kolaylığının aksine epey zorlayıcı hale gelebiliyorlar. Zamanın sizin aleyhinize işlediği, siz bekledikçe düşmanların daha da güçlendiği katmanlı zindanlar bütünü.
- Son olarak, krallığınıza da önem vermeyi unutmayın (oyunun sizi zorladığı kısımlar dışında da yani); zira hem bazı yan görevler hem de keşfedilecek yeni yerler için gerekli geliştirmeleri muhtemelen burada bulacaksınız.



hatırlarsanız ilk oyun bu konuda Studio Ghibli'nin angajmanından oldukça faydalanmıştı. *NnK 2*'deyse ismen Ghibli yer almasa da, eski çalışanları Yoshiyuki Momose'nin (Porco Rosso, Spirited Away) karakter tasarımlarını yapan kişi olduğunu öğrendiğinizde mesele çözülüyor. Ben de kendisine bilhassa Bracken için bir teşekkürü borç biliyorum. Oyunun müzikleriyse, Miyazaki filmlerinden ve önceki oyundan tanıdığımız Joe Hisaişi üstada emanet gene. Yani resmi olmasa da Ghibli tarzı oyunun geneline hâkim durumda.

Şu makyajını çıkartsak mı ufaktan?

Evet oyun gayet güzel gözüküyor, hikâyenin ruhumuza havadar etkisini de anladık; o halde şimdi bazı ciddi sorunlardan bahsetme zamanı. İlk olarak önceki oyunun sıra tabanlı karşılaşmalarının aksine, burada tamamen gerçek zamanlı hale getirilmiş bir dövüş sistemi var. Genel anlamda sistem akıcı, yuvarlanma, blok koyma gibi seçenekler de var. Bir hafif bir de ağır saldırımız mevcut, silah/büyü (yetenek) arayüzleri de gayet anlaşılır. Yani dövüşmek, hem sistemin hızlı hem de kontrollerin sade olması sağ olsun, çok eğlenceli. Ama oyundaki ilk bir iki saatten sonra, dövüşlerin biraz fazla kolay olduğunu fark etmeye başlıyorsunuz. Bu böyle de devam ediyor. Mesela ben ilk 20-25 saat yağmaladığım çoğu zırh/silah neymiş diye envanteri açıp bakmadım bile, üzerimdeki çöp eşyalarla da işimi görebiliyordum çünkü. Üstelik yan görevleri pek sallamayıp üzerime çullanan düşmanları da atlatmaya çalıştığımdan, seviyem ana senaryoda olduğum noktadan bir 15-20 seviye daha aşağılarda kalmıştı. Yani şimdi ben seviye 20'yken, karşıma çıkan 35-40 seviye düşman bile ciddi anlamda tehdit oluşturamıyorsa burada bir sıkıntı var.

Bir başka örnek de amacı, karşılaşmaları daha stratejik hale getirmek için tasarlanmış tactic tweaker sistemini ancak 25. saatin sonunda fark edene kadar hiç de ihtiyaç duymamam. Kısacası, oyuna kesinlikle farklı zorluk seçeneklerinin eklemesi lazım. Zira oynanışa yapılmış bir sürü mantıklı dokunuş bu abartılı kolaylık yüzünden anlamsız bir halde şu an.

Gelelim oyundaki en dikkat çeken unsurlardan biri olan krallık yönetimine. Ufacık bir kamp alanından koskoca bir krallık şehri inşa ediyoruz. Detayları iyi düşünülmüş ve uğraşması ilk anda keyifli. Kazançlarınızı da biraz daha farklı mekaniklere sahip çarpışma (skirmish) bölümlerinde kullanıyorsunuz. Çarpışma bölümleri de güzel bayağı; pek zorlayıcı olmasalar da normal dövüşlere göre daha dikkatli olmayı gerektirdikleri kesin, çeşitlilik olmuş. Son olarak krallık seviyesi (ki bunun içerisinde tesis ve vatandaş seviyeleri de var), partimizdeki karakterlerin seviyesi ve çarpışma modundaki ordu seviyesi hep birbirinden bağımsız ilerliyor.

Kurye Kral

Maalesef bir noktada *NnK 2* beni bu güzelim krallık yönetimi modundan soğutmayı başardı. Şimdi krallığınızı, içerisindeki birimler hariç, üçüncü seviyeye kadar çıkartabiliyorsunuz. Buradaki sorun, oyunun belli anlarda size bunu dayatıyor oluşu, yapmazsanız ana senaryoya devam edemiyorsunuz. Üstelik seviye atlatmanın ön şartlarından biri de krallıkta bulunan vatandaş sayısı. Mesela ikinci seviye için 25, üçüncü seviye için 50 kişi gerekiyor. Bu sayılara ulaşmak için de saçma sapan, *WoW*'vari "git bana şu item'dan 3 tane, sonra bir başkasından 5 tane topla getir" şeklinde bir ton yan görev yapmak zorundasınız. Yani ana senaryonun tam en heyecanlı yerinde, saatlerce anlamsız bir yan görevler silsilesine dalmak beni resmen kanser etti. Tabii oyun sizi yan görev yapmaya zorladığı anda şunu da fark ediyorsunuz: *NnK 2* bu anlamda tam bir çöplüğe dönüşebiliyor. Keşke bu görevler bir tık daha ilgi çekici olsalarmış. Gene de rüya parçaları bölümleri ve kingmaker'ımıza kendimizi kanıtladığımız yerdeki bulmaca kısımları önemli istisnalar. Özel "tainted" düşmanlarla savaştığımız yerler de fena değil.

Son olarak, oyunun PC versiyonu bazı teknik sıkıntılara sahip. Ciddi kare düşüşlerinin yanı sıra, garip garip bug'lar var. Şöyle ki, yeri geliyor ana menüde hiçbir şey seçemiyorsunuz çünkü seçili alan sürekli ya aşağı ya da yukarı kayıyor. Kontrol edemiyorsunuz yani. Bu olurken bir şekilde oyuna girmeyi başarsanız dahi, bu sefer de Evan'ın belli bir yöne koşmasının bitmesini bekliyorsunuz. Ya da bazen ara sahneler sanki siz F tuşuna basıyormuşsunuz gibi kendiliğinden geçiliyor. Ben bu incelemeyi hazırlarken ilk resmi yama gelse de geliştiriciler bu konuya pek eğilmiş gibi değillerdi. Hakikaten üst üste olunca insanı "acaba oyunu silsem mi lan" noktasına getiren bir şey bu. Genelde bir süre bekleyince ya da oyunu yeniden başlatınca düzeliyor ama bu kadar yüksek fiyat etiketli bir yapımda bunların olması pek kabul edilemez.

İlk sayfa epey övdükten sonra ikinci sayfada ufaktan pataklادım oyunu, biliyorum. Ama *NnK 2*'yi oynarken tam da böylesi bir sevgi-nefret ilişkisi oluştu bende. Türü seviyorsanız zamana yayarak oynarsanız epey güzel vakit geçireceksiniz muhtemelen. Bir de sanki PS4 sürümü daha mantıklı olabilir.

O kadar kanlı, intikamlı oyundan sonra Ni no Kuni II'nin naifliği beklemediğim kadar iyi geldi.



Tainted düşmanları o kadar kolay aşağı alamıyorsunuz.



Gemi mi zeplin mi?

NnK 2'de oldukça geniş bir oyun alanına sahibiz. Mesafeler uzun ve belli noktalar erişilebilir hale gelmeden hızlı seyahat (fast travel) mümkün değil. Ama neyse ki evvela gemimiz (üstelik zıplayabiliyor) sonrasında da çıtayı çok yukarılara çeken zeplinimiz sağ olsun, uzaklar yakın hale gelmiş durumda.

+

- "Hayat Bayram Olsa" şarkısı tadında, tatlı mı tatlı yolculuk hikâyesi
- Ghibli sanatsallığı
- Akıcı dövüş sistemi, çarpışma modu ve krallık yönetimi
- Rüya parçaları zindanları, diğer yan görevler içerisinde ışıl ışıl parlıyor

–

- Fazla kolay
- Final öncesi yan görev dayatması
- Saçma sapan bug'lar
- Oyunun büyük bölümü seslendirmeden yoksun

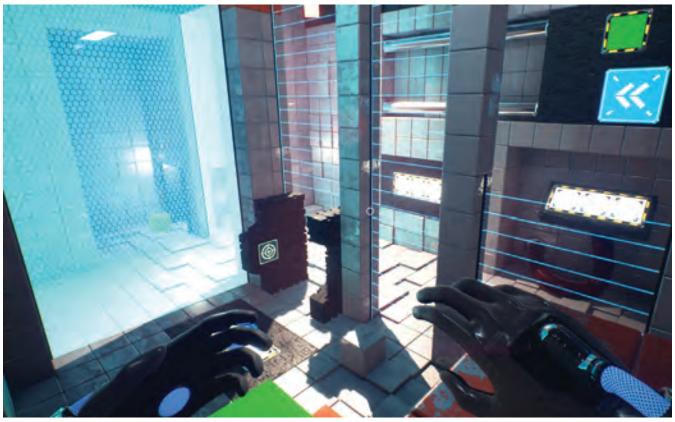
7

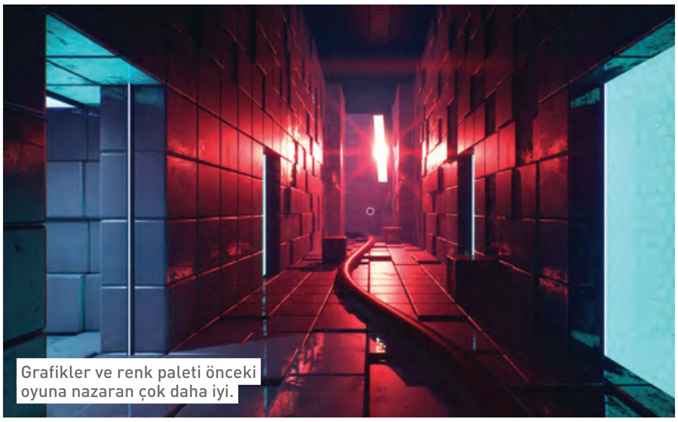


Son Karar

Bütün dünya buna inansa, bir inansa!

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Level-5 | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 179 TL (Steam), 224 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** ninokuni.wikia.com





Grafikler ve renk paleti önceki oyuna nazaran çok daha iyi.

Q.U.B.E. 2

Bulmaca çözerken "dört köşe" olmak dedikleri bu mu?

M. İHSAN TATARİ

Eğer isminizin yanında "2" ibaresi varsa, sizden önce çıkan yapımla kıyaslanmanız kaçınılmazdır. Sadece bununla kalsa iyi, öncülünüzü bazı açılardan geride bırakmanız ya da en azından benzer bir deneyim yaşatmanız beklenir sizden. Kısacası zordur bir şeyin ikincisi olmak. Toxic Games de *Q.U.B.E. 2* için kolları sıvarken bunları göz önüne almış belli ki ve her anlamda ilk oyunun üstüne bir şeyler koymaya çalışmış.

İlk *Q.U.B.E.* siyah-beyaz renklerin ağırlıkta olduğu, küp şeklindeki mat duvarlarla kaplı dar koridorlarda geçen, *Portal*'vari bir oyundu. Belli renklerdeki küpleri kullanarak bulmaca üstüne bulmaca çözüyor, karşımıza çıkan odaları geçmeye çalışıyorduk. *Q.U.B.E. 2*'yse Unreal Engine 4'ün nimetlerinden fazlasıyla faydalanan, rengarenk bir yapım olarak çıkıyor karşımıza. Artık odalar daha geniş, bulmacalar daha büyük ve çeşitli. Etrafımız siyah-beyaz kübik koridorlarla değil, kimi zaman metalik yansımalara kimi zamansa farklı renklere sahip küplerden yapılma duvarlarla çevrili. Görsel anlamda öncülünü aratmayan bir oyun var yani karşımızda.

Ama en büyük değişiklik bulmacaları çözmek için kullandığımız kırmızı, mavi ve yeşil küplerde. İlk oyunda bu küpler odanın belirli bir duvarında, zeminde, tavanda vs. sabit oluyordu ve onları hareket ettirerek çözüme ulaşmaya çalışıyorduk. *Q.U.B.E. 2*'deyse nereye hangi renkte küpü yerleştireceğimiz tamamen bize bırakılmış. Bu da otomatikman bulmacaların zorluğunu ve karmaşıklık seviyesini bir tık yukarıya taşımış. Renkli küplerin yanı sıra nesneleri uçuran devasa pervaneler, alev makineleri, yağ düzenekleri, yuvarlanan metal toplar ve kilitli kapılar gibi yeni bulmaca unsurları da yer alıyor oyunda.

Ruhumu kaybettim, hükümsüzdür

Gelgelelim hem görsellik hem de bulmacalar açısından oyuna eklenen tüm bu modern geliştirmelere rağmen *Q.U.B.E.* çok önemli bir parçasını kaybetmiş: Ruhunu. İlk *Q.U.B.E.*'de gözünüzü açık tutup normal yolun dışına çıktığınızda gizli bulmacalarla ya da tamamlanmamış, yıkılmış, bozuk odalarla karşılaşırdınız. Ve bu kısımları keşfettiğinizde gizemli bir ezgi çalar, size aslında hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığı izlenimi verilirdi. Tıpkı *Portal*'da "cake is a lie" yazan odayı keşfettiğinizde olduğu gibi. Ancak *Q.U.B.E. 2*'de ne bir gizli mesaj var ne de normal yolun dışına çıkıp keşfedebileceğiniz gizemli alanlar. Oyun boyunca tek yaptığınız şey bir odadan ötekine geçip bulmaca çözmek. Oyunun gizemli olmaya çalışan hikâyesinin de klişe olmaktan öteye gidememek gibi ciddi bir sıkıntısı var maalesef. Bu hâliyle sadece bir... "bulmaca çözme" oyunu olmaktan öteye gidemiyor *Q.U.B.E. 2*. Bunun yanı sıra tüm bulmacaları "jeneratörleri çalıştırmak" için çözüyor oluşumuz canımı ayrı sıktı. Her bölümde çalıştırılması gereken yeni bir jeneratörden başka bir şey çıkmıyor karşımıza.

Özetle, ilk oyunu sevdiyseniz ve gizem unsurunun yokluğu sizin için bir problem teşkil etmiyorsa renkli renkli kutucuklara kafa patlatacağınız, insanı çok zorlamayan, 5-6 saatlik bir deneyim bekliyor sizi *Q.U.B.E. 2*'de. İki farklı sonu da var ayrıca. Ama türe yeni bir soluk getirmesini beklemeyin derim.

Kutusuz kutu

Kutularla dolup taşan, hatta kutu gibi bir adı olan oyuna bilgi kutucuğu yazacak konu bulamadım, iyi mi? Seslendirmeye değineyim dedim, son iki incelememde bunu yaptığımı fark ettim. Grafikleri incelemede anlattım zaten. E rahmetli Cenk Koray'ın Kutu Kutu'sundan da bahsedemeyeceğime göre... İroni dediğin böyle bir şey işte.

Tıpkı Sudoku gibi, zihin çalıştırıyor ama hatırlanacak bir şey sunmuyor oyun.

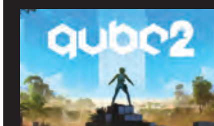
+

- Daha iyi grafikler
- Daha kompleks ve çeşitli bulmacalar

−

- Gizem unsurunu kaybetmiş
- Klişe hikâye
- Biraz fazla mı kolay ne?

6



Son Karar

Bu oyundaki kek gerçek.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Toxic Games | **DAĞITIM:** Trapped Nerve Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 74 TL (PSN), 59 TL (XBL)
DAHASI İÇİN: qube.wikia.com

THE COUNCIL: EP. 1 *THE MAD ONES*

Temeli sağlam bir başlangıç

ESER GÜVEN

Yıl 1793. İsmimiz Louis de Richet ve annemizi arıyoruz. Sarah de Richet'in son görüldüğü yer son derece nüfuzlu bir isim olan Lord Mortimer'in adadaki malikânesi. Annemizin başına neler geldiğini ortaya çıkarmak için Mortimer'in düzenlediği partinin davetini kabul ediyor ve kendimizi entrikalar ve sırlarla dolu, son derece merak uyandırıcı bir maceranın göbeğinde buluyoruz. Sırf bu kadar da değil, malikâneye davetli isimlerden birkaçını da sayayım ki merakınız iyice artsın: Güzeller güzeli bir düşes, bir başpapaz, ABD'nin ilk başkan yardımcısı John Adams'ın kızı Elizabeth Adams, Napolyon Bonapart ve George Washington!

Hörmetler sayın Washington

Oyuna ilk başladığımızda aslında bu olayların bir ay öncesine dönüyor ve Paris'te geçen kısa bir sekansı oynuyoruz. Bu sahnede biz de, annemiz de işkence görmek üzereyiz. Ellerimizi bağlayan ipten kurtulduğumuz anda karşımıza iki seçenek çıkıyor: Harekete geçmek veya annemize güvenmek. Bu ikisi arasında verdiğimiz karar bile tamamen farklı iki sonuca yol açıyor: Birinde odadan rahatça kurtulurken, diğerinde kalıcı bir iz sahibi oluyoruz (spoiler vermemek zor iş). Sadece bu bile oyunda verdiğimiz kararların nasıl ağırlığı olduğunu göstermesi açısından müthiş bir giriş olmuş ve oyun baştan aşağı bu tür kararlarla dolu.

Giriş kısmının ardından diplomat, okültist ve detektif meslekleri arasından seçim yapmamız gerekiyor. Yaptığımız seçim başta sahip olduğumuz yetenekleri belirlemesi açısından önemli ve oyunun gidişatını da tümden etkiliyor; verdiğiniz her karar "acaba farklı tür davransaydım ne olacaktı" sorusunu da beraberinde getiriyor. Örneğin dedektif mesleğini seçtiğinizde diğer karakterlerin tuhaf davranışlarını veya yalanlarını yakalayabiliyor, mantığınızı kullanarak sebep sonuç ilişkileri kurabiliyorsunuz. Ama karşınıza eski dilde yazılmış bir kitap çıktığında da okuyamıyorsunuz çünkü bunun için okültist yeteneklerine ihtiyacınız var. Ya da bir diplomatın aksine nerede nasıl davranacağınızı bilemiyor, karşınızdaki nüfuzlu karakterleri ikna etmekte çok zorlanıyorsunuz. Bu kadar da değil, her meslekte beş ayrı alt dal var ve bunları harcadığınız puanlarla geliştirmeniz lazım. Yani dedektif oldum, her şeyi çözerim diye bir kural da yok. Çevikliğe de abanabilirsiniz, odadaki tuhaflıkları fark etme becerisine de. Oyun bu ilk bölümünde tüm mekanikleri öğretme konusunda son derece başarılı bir iş çıkarmış.

Kim bilir kaç tekrar oynamak lazım

Tüm bu ihtimaller ve seçimler bir araya geldiğinde hikâye cidden farklı farklı biçimlerde ilerliyor. Okuyamadığınız bir kitap çok şeyi değiştiriyor, yalan söylediğiniz bir başpapaz da. *The Council* bu bakımdan tam bir rol yapma ve detektiflik oyunu olmuş diyebilirim. Yetenekleriniz ölçüsünde yapacağınız seçimlerin ağırlığını taşımak durumundasınız. *Until Dawn* gibi diyeyim, anlayın işte.

Oyunun grafikleri uzaktan bakıldığında nefis. Hele malikânedeki tabloların detaylarına gömüldüğünüzde Big Bad Wolf'un muazzam bir iş çıkardığını görüyorsunuz. Ama bazı karakterlerin görünüşleri biraz tuhaf, özellikle de gayet güzel bir hanımefendi olan Emily bazı animasyonları sırasında bildiğiniz korkunç bir şey oluyor. Karakterler gerçekçilikle abartı arasında gidip geliyor, bunu Sarah ve Sir Gregory'de iyice göreceksiniz zaten. Bu animasyon ve görsel bozukluklar oyunun keyfinden bir şey götürmese de keşke daha özenli olsalardı diyor insan. Seslendirmelerdeyse maalesef ciddi sıkıntılar var: Becerilemeyen aksanlar, karaktere tam uygun düşmeyen sesler, tutturulamayan vurgular diyaloglar sırasında atmosfere zarar verebiliyor yer yer.

Ufak tefek kusurlarına rağmen *The Council*'in bu ilk bölümünün oldukça başarılı olduğunu düşünüyorum. *The Mad Ones* birbirinden ilgi çekici karakterleri ve gizemli hikâyesiyle seriye gayet iyi bir başlangıç yaptı. Yaklaşık 2 ile 4 saat arasında ulaşacağınız sonu da bir sonraki bölümü beklemeye yetecek kadar iyi yerde bitiyor. Açıkçası içimde Big Bad Wolf'ın diğer bölümlerde *The Mad Ones*'ın üzerine çıkacağına ve kusurlardan arındıracağına dair kuvvetli bir his var.

+

- Verdiğimiz kararların etkisini çok net hissettiriyor
- Hikâyenin temposu gayet iyi ayarlanmış, gizem gitgide artıyor
- Özellikle malikânenin içinde görseller olağanüstü
- Seçtiğimiz yetenekler hikâyeyi çözümlemede doğrudan etkili

−

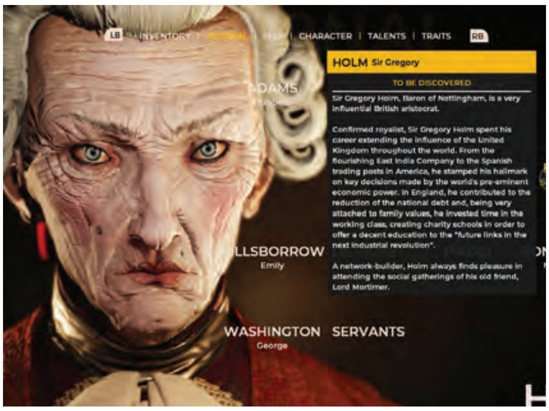
- Bazı karakter modellemeleri tuhaf, mesela Sarah biraz kargayı andırıyor
- Seslendirmelerdeki tonlamalar atmosferi zayıflatıyor
- Tüm mekanikleri öğrenmek biraz yorucu

7+



Son Karar

Ufak tefek aksamalarına rağmen baştan sona merakınızı korumayı başaran gizemli bir hikâyenin içinde bulacaksınız kendinizi.





Tabloların güzelliğine dalıp oyun oynamayı unutanlar kulübü.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Big Bad Wolf | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 85 TL (Steam - Tüm Sezon), 89 TL (PSN, XBL - Tüm Sezon), 21 TL (PSN - Ep.1), 19 TL (XBL - Ep.1) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-council







Oyunda curcuna hiç bitmiyor ama yeniyseniz daha tenha yerlerden başlamak isteyebilirsiniz.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Epic Games | **DAĞITIM:** Epic Games | **FİYATI:** Ücretsiz
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** epicgames.com/fortnite



FORTNITE



Battle royale türüne heyecan dolu bir nefes!

CENGİZHAN KERVANCI

Son dönemlerin en popüler oyunları arasına hızlı bir giriş yapan *Fortnite*, karşımıza ilk olarak takım arkadaşlarımıza karşı değil de birlikte hareket ederek, belli noktalardan gelen zombilere tuzaklar kurarak, saldırının başlayacağı ana kadar tüm ekipmanlarımızı hazır hale getirerek hayatta kalmaya çalıştığımız bir yapım olarak çıktı. Hikâye tabanlı bu PVE modu belli bir ücretle oyunculara sunuldu.

Bir süre sonraysa *Fortnite: Battle Royale* duyuruldu. Bu mod toplam 100 kişinin birbiriyle kıyasıya savaştığı, haritanın çeşitli bölgelerinden silah ve cephane topladığımız, son derece hızlı bir oynanışla stratejik kararları aynı haritada birleştirme özelliğiyle çıktığı günden itibaren dikkatleri üstüne topladı. Oyuna gelen **50v50**, **Teams of 20** modlarıyla birlikte oyun zevki giderek katlandı. Üstelik bu mod tamamen ücretsizdi, artık hiçbir şey oyuncuları durduramazdı...

Kısa zamanda kullanıcı sayısı arttı, sunucular dolup taşmaya başladı ve haliyle *Fortnite* gündeme oturdu.

Fortnite'ın farkı ne?

Fortnite'ın diğer Battle Royale oyunlarından en büyük farkı ve oyuncular tarafından da en sevilen yönü hiç şüphesiz etraftaki her tür materyali kullanarak inşa edilen yapılar ve onları nasıl kullandığınıza göre hayatta kalma şansınızı sizin belirliyor olmanız. Ağaçlardan odun, duvarlardan kiremit ve arabalardan metal toplayarak kendinizi diğer oyunculardan korumak, yeri geldiğindeyse rakibi dezavantajlı duruma düşürmek için inşaat işine girmeniz gerekiyor. Bu sayede tekdüze bir savaş sisteminden çıkıp daha detaylı düşündüğünüz, rakiplerinizin yapılar kurarak kaçacağı noktaları hesapladığınız daha ayrıntılı bir oyun planı sizi bekliyor.

Bu yeni özellik sayesinde sadece bileğiniz değil, hayal gücünüz de bir o kadar önemli hale geliyor. Yaptığınız yapılar hem sizi korumalı, hem de görüşünüzü kapatmamalı. Rakiplerinizin

yapacağı baskınlara da dayanıklı olmalı.

Fortnite'ı özel yapan bir özelliği de Unreal motorunun gücüyle beslenen inanılmaz eğlenceli dünyası. Renklerin canlılığı, karakterlerin tasarımı, oyun içi sesler, karakterlerin dansları, oyunun çizgileri saf bir eğlence ortamı sunuyor.

Fortnite: Battle Royale PC ve konsoldaki başarısının ardından geçtiğimiz ay mobil oyun kültürünün de önemli taşıyıcılarından biri haline geldi. Öyle ki oyun şu an PlayStation 4, Xbox One, iOS, Microsoft Windows, Mac OS sistemlerinde aktif bir şekilde oynanabiliyor ve de yalnızca kendi platformunuzdaki oyuncularla oynamak zorunda da değilsiniz, cross-play özelliğine sahip bir yapım *Fortnite*. Android kullanıcıları için de haberler sevindirici: Geliştiriciler Android sürümünün yolda olduğunu ve her an duyurabileceklerini söylüyorlar.

Fortnite: Battle Royale daha önce de belirtiğim üzere ücretsiz bir yapım. Oyun içerisinde parayla alabileceğiniz ürünler tabii ki var ama peki, bu ürünler ekstra özellikler sağlıyor mu? Satın alan kişi daha mı güçlü oluyor? Şükür ki cevap "hayır". Bu paketleri aldığınız takdirde silah kaplaması, planör, otobüsten atladığınızda değişen yeni efekt ve kostüm gibi kozmetik değişikliklere sahip oluyorsunuz. Bu sayede ekstra XP de elde edebiliyorsunuz ancak XP'nin sağladığı getiriler de yine tamamen kozmetik. Herhangi bir pay to win sistemi söz konusu değil.

Rekorlar peş peşe geldi

Fortnite: Battle Royale, sayısız rekoru da altüst etmeyi başardı. Oyuncular tarafından oldukça sevilen yapım, canlı yayınlarda ünlü birçok oyuncu tarafından saatlerce oynandı, profesyonel takımlarıysa yeni bir ekip kurmak için iyi oyuncu bulma arayışına itti. Öyle ki geçtiğimiz Ocak ayı içinde aktif oyuncu sayısı 40 milyonu geçmişti. Şubat ayı içerisindeyse 3.4 milyon oyuncu aynı anda *Fortnite* oynadı ve böylece yine bir rekora imza atıldı. Mart ayında yeni bir rekor YouTube üzerinden geldi. Yayıncı elrubius'un, YouTube üzerinden yaptığı *Fortnite* canlı yayını tam 1.1 milyon kişi takip etti.

Fortnite: Battle Royale ileride daha hangi rekorları kıracak bilemiyoruz ancak oyuncu sayısı ve en önemlisi oyuncu memnuniyeti gerçekten üst düzeyde. Üstelik kendi ülkemiz açısından bakacak olduğumuzda Türkçe dil, Türkçe yardım ve Türk Lirası desteği çok büyük bir artı sağlıyor.

Büyük organizasyon!

Fortnite bu kadar büyük bir kitleye sahipken haliyle büyük organizasyonların da odak noktası haline geldi. Bu yılki E3 fuarında Fortnite Celebrity Pro-Am adı altında gerçekleşecek bir turnuva bizleri bekliyor. Bu turnuvada 50 ünlü isim ve 50 profesyonel oyuncu kozlarını paylaşacak. Unutmadan hatırlatalım E3 2018, 12 Haziran'da başlıyor.

Siz de dâhil olun

Genel olarak baktığımızda karşımızda eğlence dolu, kullanıcı sayısı yüksek, eSpor'a yatkın, benzer türlerindeki oyunlardan farklı bir yapım var. *Fortnite: Battle Royale* dinamik, aksiyonun hiç bitmediği, rekabetçi ve zeki bir dünya sunuyor. Eğer siz de battle royale türünü seviyorsanız mutlaka bir göz atın.

Küçük Tavsiyeler!

- Oyunda çok fazla silah çeşitliliği var. Taramalı, Pompalı, Sniper, Bomba, Roket Atar ve Bomba Atar olarak sınıflandırabiliriz bunları. Öncelikle belirtmek gerekiyor ki silahların renklerine göre verdiği hasar da değişiyor. Bulduğunuz silahların rengi eğer Gri ise Sıradan, Yeşil ise Sıradışı, Mavi ise Ender, Mor ise Epik, Turuncu ise Efsanevi anlamına geliyor. Yani yerde mor mor parlayan o şeyin yanından koşup gitmeden bunu bir hatırlayın.
- Haritada şehirler arası mesafe oldukça yakın. Rahatlıkla birinden diğerine geçiş yapabilirsiniz. Bu nedenle alan dışında kaldığınızda umudunuzu yitirmeyin. Öncelikle herkesten önce karaya varmaya çalışın. Bunu yapabilmek içinse planörünüzle çeşitli manevralar yapmalı, mümkün olduğunca dik bir şekilde yere inmelisiniz.
- Yapıları daha hızlı inşa etmek için oyun içinde ayarlar kısmından Turbo İnşa sekmesini Açık hale getirmeniz yararınıza olacaktır.
- Sesleri dinleyin. Bazı sandıklar binaların içinde bulunan gizli duvarların arkasında yer alıyor. Bu sandıklara yaklaştığınızda farklı bir ses duyacaksınız. Bu sandıklardan genel olarak çevreye rastgele dağılmış eşyalardan çok daha kaliteli leri çıkıyor.
- Belirli bir alana doğru ilerlerken bir gözünüz de eğer çevrenizde yüksek bir kule varsa orada olsun. Mutlaka içinde birileri sizin gelmenizi bekliyor olacak, şüpheniz olmasın.
- Otobüsten atlarken mümkün olduğunca tenha yerlere yoğunlaşın. Kalabalık içerisinde hayatta kalmak yeni başlayan kişileri zorlayacaktır.

Futbolcusundan rap yıldızına kadar geniş bir hayran kitlesi var Fortnite'ın.



Unreal Engine sayesinde bir yandan Disneyland'de gezerken bir yandan ölümden kaçıyor gibi hissediyor insan.

Gidin başka yerde oynayın betıl royalinizi ya, yine camı çerçeveyi indirmişsiniz!





NORTHGARD

Kuzey sizi çağırıyor... Yine...

TARIK KAPLAN

Gerçek zamanlı strateji seviyorsanız (ve Nors mitolojisi dendiğinde kusacak kıvama henüz gelmediyseniz) *Northgard*'ı duymuş olma ihtimaliniz yüksek. 1 yıldan biraz daha uzun bir süredir erken erişimdeydi kendisi, Steam'in en çok ilgi gören erken erişim oyunlarından da biriydi hatta en popüler zamanında. Adından ve öncesinde kurduğum üç cümleden anlamışsınızdır ama adettendir, özet geçeyim: İskandinav mitolojisini temel alan, *Settlers* benzeri tatlı bir görsellik üzerine kurulmuş, çok da büyük çaplı olmayan bir gerçek zamanlı strateji oyunu var elimizde.

Northgard'ın ilgi çeken ilk özelliği şüphesiz ki sevimli grafik tarzı. İlk gördüğümde çok sevdiğim *Settlers 3* nostaljisi yaşatmış, maça 1-0 önde başlamıştı erken erişim incelemesi için ilk açtığımda. Hayalim tıpkı çocukken yaptığım gibi köyümü kurup saatler boyunca işçilerimin oradan oraya malzeme taşımasını, oduncuların ağaç kesmesini, balıkçıların oltalarıyla boğuşmasını izleyerek huzur dolmaktı ama grafik tarzının bende uyandırdığı büyük umutlar daha büyük benzerliklerle daha da ileriye taşınmayacaktı. Erken erişimde olmasına verdiğim biçimde, karakter animasyonları tatlı ve gayet akıcı olmasına karşın kısıtlıydı. Öyle güzel bir köy kurup başında oturmanın keyfini almak için doğru oyun değildi *Northgard*. "Belki tam sürümde" demiştim o zaman. Ne yazık ki tam sürümde de bu açıdan pek zenginleşmemiş. Gene de çok güzel bir havası ve tarzı var, özellikle mevsim geçişleri (yalnızca bahar ve kış) ve hava olaylarıyla atmosferi daha da zenginleşiyor.



Ah be, ne çok isterdim oturup şu köyü saatlerce izleyeyim...

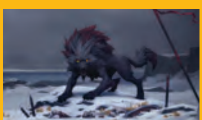
Önce besin, sonra kesin

Klasik strateji oyunlarından biraz *Bansihed*'e kaymasına sebep olan bir hayatta kalma mekaniği var *Northgard*'ın. Bu özelliği de oyun mekaniklerinin büyük kısmını oluşturuyor aslında, zira her yıl kış gelene kadar yeterli odunu ve yiyeceği depolayıp, kışın kat kat artan ihtiyaçları karşılamaya ve klanınızı hayatta tutmaya çalışıyorsunuz. Bu mekanik her ne kadar güzel bir mücadele hissi katmış olsa da şöyle bir eksisi var (ve bu büyük bir eksi): Oyun çok hızlı bir şekilde döngüselleşiyor. Bazı bölümlerde yapabildiğim tek şey baharda yemek toplayıp depolamak ve kış geçene kadar stoklarımın erimesini izlemekti. Zaten zar zor toplayabildiğiniz yiyeceklerle kolonileşerek topraklarınızı genişletebiliyorsunuz ama bunu yapacak besini çoğu zaman bulamadığımdan can sıkıcı bir bekleme sürecine girdiği çok oldu oyunun.

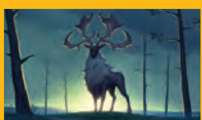
Kolonileşme dedim ya hani, o kısım da biraz el kol bağlayan cinsten. Oyunda epey katı bir bölge sistemi var, her bir bölgeye başlangıçta 3, geliştirirseniz 4 bina yapabiliyorsunuz (başlangıç bölgeniz 6 bina yeriyle istisna oluşturuyor), dolayısıyla yeni yerler kolonileştirmeye mecbursunuz. Bölgeler de kendi içlerinde farklı özelliklere sahip, orman bölgesine yaptığınız oduncu barakaları %10 daha fazla odun topluyor mesela. Ya da bazı bölgelerde bulunan tapınakları gözcülerinize keşfettirerek fazladan kaynak kazanabiliyorsunuz. Özellikle yiyecek ihtiyacını karşılamanızı sağlayacak göle ve verimli topraklara sahip bölgeler ekstra değerli. Tabii bunları çoğu zaman öyle elinizi kolunuzu sallayıp da alamıyorsunuz. İçlerinde ya kurtlar, ya da gene İskandinav mitolojisinden fırlamış

- Klanlar -

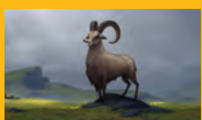
Oyundaki en büyük çeşitliliği sağlayan mekanik, her oyuna başlarken seçebileceğiniz klanlar. Her bir klanın gelişim ağacında kendine has üç maddesi ve farklı avantajları olduğundan özellikle çok oyunculu moda girmeyi düşünüyorsanız hangisinin oyun tarzınıza daha iyi uyduğunu test etmeniz gerek. Senaryo modunu tamamlamak tüm klanların özellikleri hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlayacağından ilk işiniz bu olsun. Biraz fazla klişe gidiyor ama iyi bir eğitim görevi görüyor.



FENRIR (KURT KLANI): Agresif oynamayı sevenler için biçilmiş kaftan. Öldürülen kurt ve ayılardan et kazanıyorsunuz ve asker sayısı klan mutluluğunu etkiliyor.



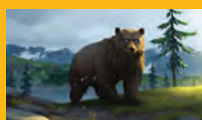
EIKTHYRNIR (GEYİK KLANI): Hızlı bir başlangıç yapmak isteyenler için. Fazladan malzemeyle oyuna başlıyorsunuz ve ün (fame) toplamak daha kolay.



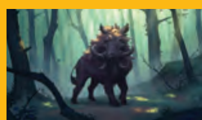
HEIDRUN (KEÇİ KLANI): Yiyecek konusunda sorun çekmek istemezseniz, 2 koyunla başlatması ve koyunları sürekli kaynak olarak kullandırmasıyla avantajlı.



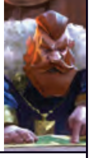
HUGINN VE MUNINN (KUZGUN KLANI): Denizcilikte ve ticarette usta klan. Altınla bölge kolonileştirme ve denizcileri gözcü olarak kullanabilme seçeneklerine sahip. Kıyı bölgelere altınla yağma yapabilirsiniz.



BJARKI (AYI KLANI): Kışın dezavantaja düşmek istemeyenler için ideal klan. Kışın tüketim azalıyor ve askerler güç kaybetmek yerine daha fazla direnç kazanıyor.



SLIDRUGTANNI (YABAN DOMUZU KLANI): Şifacılarınız boştayken bilgi (lore) biriktiriyor ve her kolonileştirdiğiniz alan nüfus sınırını artırıyor.



çeşitli yaratıklar kol geziyor, hatta arada yaramazlık yapıp sizin topraklarınızı da ziyarete geliyorlar. Bir bölgeyi almak için de önce orducuğunuzu yollayıp orayı temizlemeniz gerek.

Orducuk dedim, çünkü *Northgard*'daki en büyük savaşlarımız bile okeyde taş çalmaktan çıkan kahve kavgalarından kalabalık olmayacak. Zaten üç beş tane asker tipi var, onların da kâğıt üzerinde farklı özellikleri olsa da stratejik fark yaratacak hiçbir güçleri yok. Askeri anlamdaki en büyük kozunuz çoğu zaman 3-4 asker gücüne gelen savaş şefleriniz. Onlara iyi bakın, muhtemelen hiçbir NPC düşmana kaybetmezsiniz.

Biraz ruhsuz gibi anlatıyorum sanki değil mi oyunu? Ha, öyle anlatmıyor muyum? E süper o zaman, oyun ruhsuz değil çünkü. Kendi çapında çok tatlı sistemleri ve gayet iyi çalışan mekanikleri var, görselliği gayet hoş, her bir oyunun diğerinden farklı hissedilebilmesi için farklı çeşitlendirmeler yapılmış... Yapılmış yapılmasına ama, sanki çok başarılamamış. *Northgard*'ın gerçek bir GZS'nin sahip olması gereken en temel yeteneğe sahip olmadığını düşünüyorum saatler süren oyun süremin ardından: Geri dönüp yeni bir oyun başlama isteği aşılayamadı bana. Çok küçük çaplı bir oyun ve en önemli günahı oyuncunun hiçbir şey yapmadan beklemek zorunda olduğu çok fazla boş alana sahip olması. Yeni bir bina yapmanız gerek ama işçileriniz yeterli miktarda odun toplayana kadar yapabileceğiniz başka hiçbir şey yok örneğin. Kolonileşip büyümek istiyorsunuz ama komşu bölgelerde düşmanlar var, e asker basmalısınız o halde. Ama asker basamıyorsunuz çünkü elinizdeki işçiyi tutup da asker yaparsanız besin üretiminiz eksiye düşecek ve önünüzde kış var. Mecbur bekliyorsunuz. Bir diğer senaryoda bütün üretimleriniz iyi durumda, kışı geçirmişsiniz, düşmanın toprakları fethetmenizi bekliyor ama asker yapamıyorsunuz çünkü yeterli sayıda işçiniz yok. Neden? Çünkü işçiler mutluluk seviyesine göre çıkıyor ve en mutlu haldeyken bile bu hız çok ama çok yavaş.

Artık Kuzey'e yerleşmeyi düşünsek mi? Bu yolculuklar, git-geller biraz masraflı ve yorucu olmaya başladı.

Mütevazı bir destan

Artık oyun incelerken "potansiyel" kelimesini kullanmaktan nefret ediyorum. Ama kullanmadan da edemiyorum, çünkü öyle güzel bir büyü yakalamış ki Shiro games *Northgard*'ın temelinde... Kendine has mekanikler, hayatta kalma ve savaşlar arasında kurulmuş bir denge, farklı farklı klanlarla özelleştirilebilir oynayış... Üzeri harika biçimde kaplanmış, ağzımızın suyunu akıtan bir pasta bu, ama hamuru tam kabarmamış içinde. Görünüşüne aldanıp aldıktan sonra bir-iki dilim yiyebiliyorsunuz, sonra midenize oturuyor, dahasını istemiyorsunuz. Oysa sadece oyunu birazcık hızlandıracak ve birim sayısını artıracak bir iki modla bile öyle güzel bir tempoya kavuşur ki. Epey klişe olmasına karşın kendi içinde belli bir zevki olan senaryo modu bile üç-beş kat daha güzel hale gelebilir çok ufak birkaç değişiklikle.

Duy sesimi Shiro Games. Bu oyunun gerçek hakkı bu değil. Erken erişimdeyken söylediklerim aynen geçerli, daha çok gelişmesi, daha cesur olması gerek *Northgard*'ın. Bu haliyle iyi yaptığı çok şey var ve kesinlikle ilginizi çektiyse size keyifli bir 5-10 saat yaşatır, ama bu bir GZS için hedef süre olmamalı. Benim gibi bir stratejiden beklentiniz tekrar ve tekrar ve tekrar oynayabileceğiniz bir deneyimse, biraz daha uzaktan izlemeye devam edin derim. Ha bu arada, oyuna Türkçe dil desteği de geldi ama son girdiğimde hâlâ Türkçe karakterler görünmediğinden garip bir durumdaydı, zannediyorum ki yakın gelecekte düzeltilir. Dil sorunu çekmeden girebilirsiniz yani. Bence asıl dil sorunu çekiyorsanız İngilizce oynamalısınız gerçi, daha güzel bir yöntem düşünemiyorum geliştirmek için.

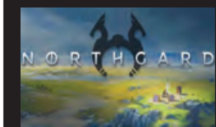
+

- Sevimli sanat tarzı
- Hayatta kalma elementleri oyunu çeşitlendirmiş
- Farklı klanlar bir noktaya kadar çeşitlilik yaratıyor

–

- Çok küçük çaplı bir oyun olarak kalmış
- Çok fazla boşa geçen zaman var
- Az sayıda birim ve bina

6



Son Karar

Beklentilerinizi çok yüksek tutmazsanız gayet keyifli, cilalanmış ve ilk etapta bağıran pek eksiği olmayan bir yapım. Çok uzun süre oyalamayacaktır ama.



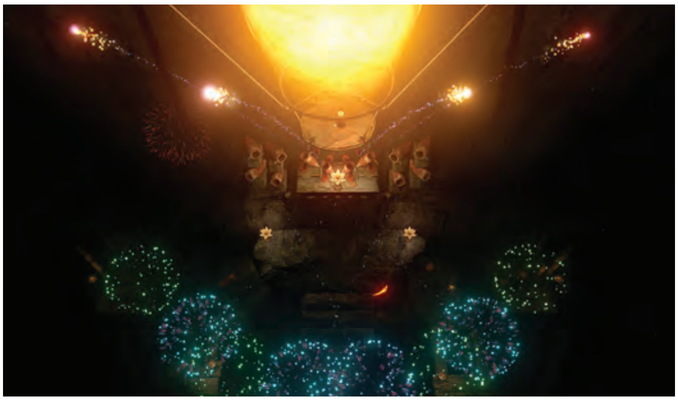
Mitolojik yaratıkların düşman klan askerlerinden fazla can hariç bir farkı yok aslında.





TÜR: Strateji | **YAPIM:** Shiro Games | **DAĞITIM:** Shiro Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-north


Evet, oyunda mumlar da var. Bunu vurgulamak istedik.



CANDLEMAN THE COMPLETE JOURNEY

Mum olmak nedir bilir misiniz?

İPEK ATAM

Öyle müthiş, öyle hayran olunası zihinler var ki şu dünyada... Sonradan bakıldığında "çok basit" denebilecek ama öyle kolay kolay da akla gelmeyecek fikirlerden harikalar yaratan zihinler. Mesela yalnızca bir mumun yanması ve sönmesi üzerinden, ortaya koskoca bir oyun çıkarmak. Fikir koskoca ama, ufacık bir oyun bu aslında. Ufacık bir mumun hikâyesini anlatıyor. Deniz fenerine kapılan ve ışığına özenen, onun gibi parlak ve güçlü yanmak isteyen bir mumun.

Beni yak kendini yak

Karanlık bir gemide "kendine" geliyor mum adamımız. Etrafında neler olduğunu görebilmesi için kendini yakması gerek, ama bunu kısa süreli yapmalı. Çünkü yandıkça boyu kısalıyor, yandıkça azalıyor. Bu sırada etrafında gördüğü, "cansız" mumları da yakmalı ve ortamı kendini yakmadan da aydınlatmalı. İşte bu kadar basit bir fikirden kurulu oyun mekaniği o kadar harika, o kadar eşsiz bir deneyim sunuyor ki, oyunu sevebilmek için herhangi bir oyun türünü sevmeniz gerekmiyor. Platform ve bulmaca ögelerinin karıştığı bir tür diyebilirim ama, emin olun bunlardan çok daha fazlası bu oyun.

Oyunda her şey sade, her şey minimal. Yürü, zıpla ya da yan. Başka bir komut yok. Alışkanlıktan, ısrarla kamerayı döndürmeye çalışıp, "haa, kamera dönmüyordu" diye kendime hatırlattığım anlar utandırıcı bir sıklıkta tekrarlanmış olsa da, kameranın döndürülememesi kesinlikle bir eksi değil. Sadece ara sıra açının pek iyi ayarlanamadığı yerler var, o kadar. Hikâye de yine sadelikten nasibini alacak şekilde, her bölümde 1-2 cümleyle, bir de aralarda giren kısacık ara sahnelerle anlatılıyor. Anlatımda kullanılan şiirsel dil, oyunun sadeliğine ve atmosferine o kadar yakışmış ki... Her şeyin birbiriyle bu kadar uyumlu olduğu bir oyunla çok az karşılaştım gerçekten.

4-5 alt bölüme ayrılmış ana bölümler şeklinde ilerleyen oyunda, her ana bölümde farklı mekânlara gidiyoruz. Bölüm tasarımlarıysa öyle zekâ dolu ve estetik ki hayran olmamak elde değil. Özellikle bitkilerin ve okyanusun olduğu bölümler inanılmaz derecede dinlendirici. Bu oyunda insanı hipnotize eden bir şey var. O tekinsiz, karanlık ortamda arkadan gelen belli belirsiz müzik eşliğinde, harlanan ateş sesiyle mumları yakmak son derece rahatlatan ve sebebi belirsiz bir şekilde huzur veren bir şey haline geliyor. Sanırım ses efektleri ve müziklerin sade kullanımı da bunda etkili. Oyun tam bir sadelik zarafeti.

İlk bölümlerde yapmanız gereken sadece doğru zamanda zıplamakken, ilerleyen bölümlerde ışığa duyarlı bitkiler, ufak bulmacalar, tuzaklar, hareket eden bloklar, eriyen buzlar, ayna ve gölge kullanımı da devreye giriyor. Yakmanız gereken mumlar, bölüm içerisine yayılmış durumda ve bazıları çok iyi saklanmış. Bölümleri bitirmek için mumların hepsini yakmak gibi bir zorunluluğunuz yok bu arada (ama obsesiflere iyi iş çıkar), hiçbir şekilde baskı altına almıyor sizi oyun.

İdareli yak

Işık üzerine kurulu olduğunu düşünecek olursak, oyun oldukça karanlık. Mumları (ya da kendinizi) her yaktığınızda ışık (ve sonlara doğru gölge) kullanımı ve aydınlatmanın ne kadar muazzam yapıldığını görüyorsunuz. Öyle bir sistem ki, sürekli yana yana dolaşırsanız çabucak ölüyor, hiç yanmazsanız da bir şey göremediğiniz için engellere takılarak ölüyorsunuz. Gerçekten gıcır gıcır bir mekanik olmuş. Yine bir bağımsız güzellik olan *Candle*'ı da hatırlatıyor biraz.

Candleman'e kusur bulmakta zorlanıyorum. Son zamanlarda oynadığım en yaratıcı, en farklı, en huzur veren oyun oldu. Hele bir de sonu var ki... Sırf mum olmanın verdiği o anlatılamaz huzuru tatmak için oynamalısınız.

Türkçe

Türkçe dil desteği de var, ama... Sanırım oyun Osmanlı zamanında çıkmış, biz yeni keşfetmişiz. Zira çevirmenler seçeneklere "Türkçe" değil, "Osmanlı" diye yazmışlar. Bakın "Osmanlıca" da değil, "Osmanlı". Ne desem bilemedim, yani, siz hayırdır...? Neyse, ben İngilizce oynadım.

+

- Duygusal hikâye
- Şiirsel anlatımı çok başarılı
- Sonu muhteşem
- Bölüm tasarımları hayran bırakıyor
- Işık ve gölge kullanımı mekaniğini harika işlemiş
- Ses ve müzikler

−

- Bir iki yerde kamera açısı iyi ayarlanmamış

8+



Son Karar

Her şeyiyle bir mini başyapıt.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Spotlightor Interactive | **DAĞITIM:** Spotlightor Interactive, Zodiac Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 39 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-candle

JALOPY

Deh deh düldül!

EGE SAĞIN

Jalopy'i satın alalı iki sene olmuş. Erken erişime çıktığı gibi almışım ve baştan söylemeliyim ki o iki yıllık bekleyişin hakkı bu değildi. Oyunu bitirmeden çıkarıp yüksek potansiyelli, keyifli bir fikri tabiri caizse yarı yolda bırakmışlar. Peki ne mi bu fikir? Berlin Duvarı yıkıldıktan hemen sonra, Komünist ve Sosyalist rejimlerin çöküşünde Doğu Bloku ülkelerinde bir araba yolculuğu. Üstelik gurbetçi bir Türk vatandaşının, amcasını İstanbul'a götürme hikâyesi. Oyunun Türk yapımı olmayışı bunu daha da ilgi çekici kılıyor.

Jalopy, külüstür anlamına geliyor ve gerçekten de külüstür bir arabayla yolculuk ediyoruz. Oyunun temel mekaniği bunun üzerine kurulu. Sık sık bozulan parçaları tamir etmek, lastik değiştirmek, yol durumuna göre doğru lastikleri kullanmak, terk edilmiş araçlardan uygun parçaları kapmak ve para kazanınca da parası neyse verip daha da sağlam parçalarla arabayı geliştirmek... Parayı da ticaretle kazanıyoruz. Yol boyunca karşımıza çıkan kutuları açıp, içlerinden çıkan malları benzincilerde ya da sınır kasabalarındaki marketlerde satıyoruz. Tabii doğru anları ve fırsatları da kovalamak gerek. Örneğin bir markette şarap %50 indirimdeyse hemen kapmak lazım ki sonraki kasabada şarap fiyatları yüksekken satabilelim. Bunlara bir de bazı malların gideceğiniz ülkede yasaklı olması ya da o ülkede, o malın kıt bulunması gibi durumlar da ekleniyor. En yüksek satış miktarına yasaklı mallarda ulaşıyoruz ama sınırdan geçerken arabayı aramaya kalkarlarsa başımız belada demektir.

Radyoya Dikkat!

Oyunda özel bestelenmiş, dönemin ruhunu ve geçilen ülkeleri yansıtan folk müziklerinden oluşan bir soundtrack var. Fakat radyoyu açarsanız akünüzden yiyeceğini unutmayın!

Tamirci çırağı

Oyunda her şeyi kendimiz yapıyoruz. Tek tek lastikleri değiştirmek, camları silmek, benzin doldurmak, motor parçalarını tamir etmek vs. Tabii ciddi de bir masraf var. Lastikler, motor tamir takımları, benzin... Hepsine para yetiştirmek ilk etapta zor. Burada da roguelike mantığı devreye giriyor. Yolculuğa devam edemeyecek duruma geldiğimizde menüden eve dönebiliyoruz. Arabadaki geliştirmelerimiz ve paramız cebimizde kalıyor; üstelik evde bizi dört sağlam lastik, temel motor parçaları, biraz benzin ve bir adet de tamir çantası bekliyor. Yollar prosedürel oluşturmayla belirlendiği için şans faktörü de çok önemli. Bu yüzden tek seferde tüm yolculuğu tamamlamak fazlasıyla zor.

Gelelim oyunun zayıf yönlerine. Şans faktörü biraz fazla önemli. Tam "bu sefer bitiriyorum" derken dağ yolunda benzinim bitti. 200km yürüyüp benzin alıp geri yürüdüm. Bir baktım araba çalışmıyor. Akü de bitmiş! Benzinciye tekrar gittiğimde akü yoktu. Oyunu kaydedip çıktım ve geri girdim. Bu durumda son uyuduğumuz kasabadan başlıyoruz. O son kasabadaki markette de akü bulamayınca mecburen oyuna en baştan başladım. Bu tarz temel parçaların her dükkânda olmaması anlamsız bir zorluk katıyor.



Oyun bitmeden çıkarılmış. Fazlasıyla bug'lı. Örneğin aracımı girip takıldığı duvardan çıkaramadığım için başa dönmem gerekti. Böyle pek çok bug var ki başa dönmek gerekmesi oldukça can sıkıyor. Amca karakteri de aşırı bug'lı ancak onu hiç yanımıza almama şansımız var. Tabii bu durumda oyunun hikayesini öğrenemiyor, amcamızın o dönem hakkındaki yorumlarını dinleyemiyoruz. Hoş bu anlatımlar da çok zayıf ya neyse...

Ben bu yolları daha önce görmüştüm

Bir de yollar boş, bomboş. Birbirini tekrar eden yol formasyonları dışında hiçbir şey yok. Ülkeden ülkeye coğrafya biraz değişiyor ama zaten düşük poligonlu grafiklerde, etrafta ilginç bir şey olmayınca da tekrar eden yollarda ilerlemiş oluyoruz. Herhangi bir rastgele olay da yaşanmıyor ki dönem açısından zengin imkânlara sahip oyunda bunun atlanması üzücü.Sonuç olarak şansa dayalı tasarım ve buglar oyunu pek kötü bir hale sokmuş. Şu haliyle indirimler hariç öneremiyorum.





İşte Lütfi Amcamız.

+
- Güzel fikir
- Türkçe dil desteği

−
- Fazla şansa dayalı
- Tam bir bug yuvası
- Dönemin anlatımı çok zayıf
- Yollar bomboş ve sıkıcı
- Otellerdeki fps sorunları

5



Son Karar

Harcanmış bir potansiyel.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Minskworks | **DAĞITIM:** Excalibur Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-127-jalopy



ATTACK ON TITAN 2

Kes, topla, geliştir... Tekrar et

EREN ERYÜREKLİ

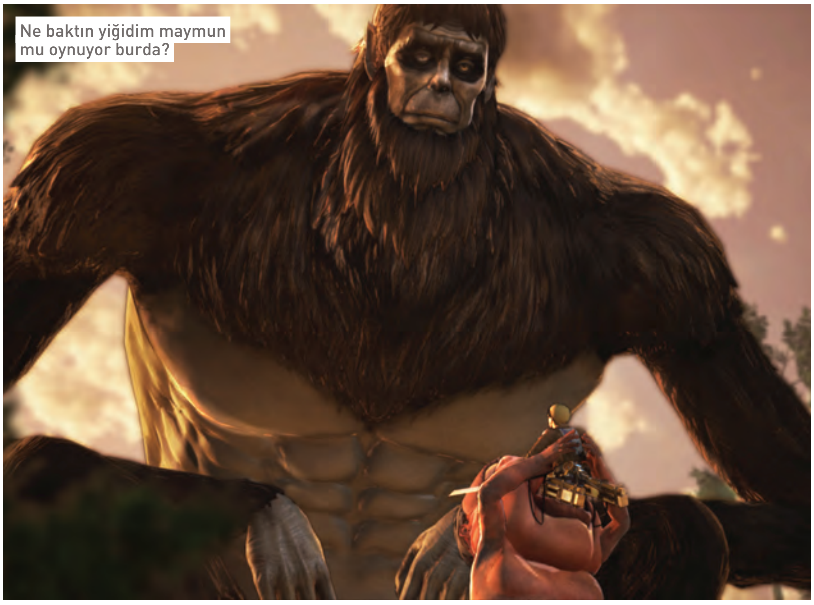
Omega Force'la bir sevgi nefret ilişkim var. Kendileri yıllardır yaptıkları kopyala/yapıştır musou oyunlarıyla piyasadan hatırı sayılır derecede bir parsa kaldırdı ve aldıkları anime lisanslarıyla yaptıkları oyunların da haddi hesabı yok. Sırf 2016'da 6 oyun çıkarmışlar gerisini siz düşünün. İşte bu hack & slash ve musou türü oyunları arasından sıyrılabilen bir oyun olmuştu ilk *AOT* ve şahsen sevmiştim. 2 yıl sonra gelen devamıysa olayı farklı bir yöne çekmiş. Bunun artıları ve eksileri var tabii ama ben her şeyden evvel bu oyunda ne yapıyoruz onu anlatayım birazcık.

Benim Adım Eren Jea... Eryürekli!

Attack on Titan dünyası acımasızdır. Ne idiğü belirsiz, komple tipsiz ve köprü altı tinercilerine benzeyen görünüşleriyle tek amaçları insanları yemek olan devlerle kapışıyoruz oyun boyunca. Konusu moral bozar, hatta animeyi seyredip geldiyseniz 2 kat moraliniz bozulur. Ama her ne hikmetse çok da sevilir bu seri zira çok güçlü karakterlere ve önemsediğiniz hikâyelere sahiptir. İşte Omega Force da tam bu damardan girmiş ve ilk oyundaki gibi serinin baş karakterlerini kontrol etmek yerine elinize kendi yarattığınız ve sıfırdan geliştirebileceğiniz bir karakter vermiş. Bu arkadaş serideki tüm kritik anların kalbinde olduğu için ara videolarda olayları kendi gözümüzden görüyoruz gibi bir his yaratılmış ki bu farklı bakış açısı muhabbeti fena olmamış. Ha benim gibi ilk seriyi 2 kez izleyip ilk oyunu da oynadıysanız 4.'ye aynı olayları yaşamak biraz sıkıcı olabilir. Bu noktada da şöyle bir eğlence buldum; karakterimi kendi ismimde yarattım ve oyun içinde yüz milyon kere "Eren" denildiği için daha bir olayın içinde hissettim. Böyle böyle Eren aşağı Eren yukarı derken gerçekten de o dünyanın bir parçası olduğumu ve olaylara bir etkim olduğu duygusunu yaşayabildim.

Bunda tabii savaş aralarında diğer karakterlerle (ki 30'dan fazla karakter var oyunda) konuşup dertleşmenin de etkisi büyük. Bu etkileşimler sonucunda Persona'vari bir şekilde ilişkilerinizi seviye atlatıp yeni yetenekler kazanmanız mümkün. Seriyi bilenler kimlerle sıkı fıkı olacaklarını az çok tahmin ederler zaten. Örneğin Levi ve Mikasa size savaş alanında kullanabileceğiniz daha agresif yetenekler verirken Armin daha stratejik kullanıma uygun yeteneklerle geliyor. Eren'se zor durumlarda kaldığınızda işe yarayan pasif yetenekler kazandırıyor. Konuşmalar esnasında verdiğiniz doğru cevaplar arkadaşlık seviyenizi yükseltirken bazı önemli adamlara el altından vereceğiniz hediyeler de bu artışa katkı yapıyor. Hani Titan kesmek iyi hoş olsa da arkadaşlık ilişkilerinizi aman boşlamayın yoksa ileriki bölümlerde kesiş işi azaba dönüşür.

Sadece beceriler de değil, 6 adet hız, güç, çeviklik, liderlik gibi özelliğiniz var ve bazı karakterler bunları ilerletebileceğiniz puanları da veriyor ki o puanları da seviye atladıkça gelişen sınırınıza göre diziyorsunuz. Yani sözün özü hayvan gibi bir RYO'ya dönüşmüş oyun arkadaşlar. Elinizde



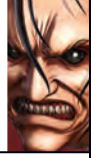
Ne baktın yiğidim maymun mu oynuyor burda?





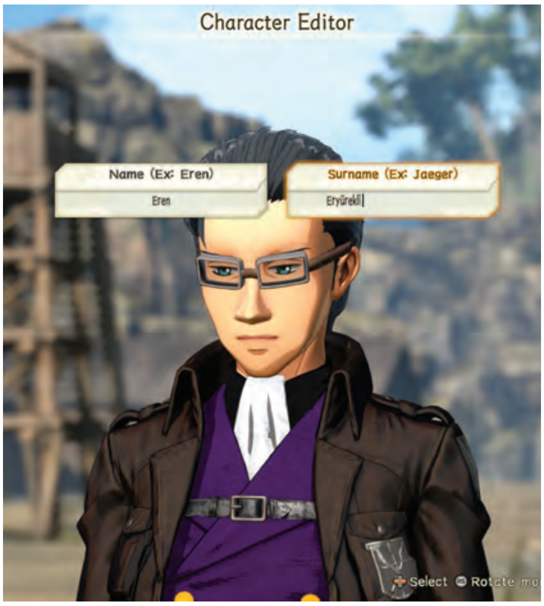
İşleyen demir pas tutmuyor gördüğünüz gibi.







Aristokratlara, zenginlere, para baronlarına, ensesi kalınlara ölüm!



o kadar çok seçenek ve deneyebileceğiniz taktiksel yaklaşım var ki cidden iyi düşünülüp uygulanmış bir sistem. Oyunun bu yöndeki gelişimi ve karakterlerin aralarda geçen kendi minik öyküleri cidden keyifli ve beni tahmin ettiğimden daha çok güldürdü. Mangayı okuyup animeyi hatmetmiş olsanız bile yeni bir şeyler olduğunu görmek sevindirecektir.

Animenin isminden faydalanıp kolay para kazanma oyunlarından değil AoT.

(Hâlâ) Kaptan Levi'ın askerleriyiz

Attack on Titan adı üstünde titanlara saldırmak üzerine kurulu. Yani elbette arada Pyxis'le satranç oynamak veya Levi reyizle ortalığı süpürmek eğlenceli olsa da esas mevzu titan kesmek. İlk oyun bu konuda oldukça keyifliydi fakat inanılmaz tekrar içeriyordu. Yeni oyun bunu kırmaya yeltenmişe de tam başarılı olduğu söylenemez. Yine OMD'mize atlayıp Örümcek Adam misali havalarda süzülüp titanların ense köküne o ölümcül darbeyi vurmaya kasıyoruz genel olarak. Bu kez görevler içinde çeşitli bonusları olan kuleler inşa etme durumu var. Bunların kimisi titanları topa tutarak işinizi kolaylaştırırken diğerleri de malzemelerinizi tazelemenize yarıyor ki bu oyunda ekipmanlar cidden hızlı tükeniyor. Tek vuruşta titanları indirmenize yarayan gizlilik moduysa hızlı olmanız gereken bölümlerde oldukça işinize yarayacaktır. Daha fazla ekipman çeşidi ve ileride açılan ilginç silahlar (alevli yanar dönerli kılıç falan var, ağır uçmuşlar) işin rengini biraz değiştirse de "yeter artık gelmesin şu titanlar, dünyanın nüfusunu kurttuk resmen" dediğim oldu. Yine de oynadığım 23 saatte (ki normal hikâye bitince onun bir de zor modu açılıyor Inferno Mode isminde) çok fazla sıkılmadım.

Hange'nin ahırı

Yapımcılar işe renk katmak için resmen kırk takla atmış ve oyuna bir de titan araştırma bölümü eklemişler. Dövüşler esnasında yakaladığınız titanları buraya teslim ettiğinizde burası da seviye atlıyor ve çeşitli alet edevat envanterinize ekleniyor zamanla. Hatta yakaladığınız titanları kısa bir süreliğine deneyip şehirde terör estirdiğiniz eğlenceli bir bölüm bile mevcut. Özellikle ilerilerde çok özel titanları yakalayabilirseniz onları denemek gerçekten zevkli ama pek özenilmiş bir mod olmadığı için kısa sürede enerjisini tüketiyor. Yine bir noktadan sonra savaşlarda size yardım eden ekip elemanlarının titan güçleri varsa onları da geçici süreliğine kullanabiliyorsunuz. Hoş bir detay.

Uç, uç, kes, kes, nereye kadar?

Lakin şu bir gerçek ki oyun tam bir grindfest dostlar. Ben 23 saatte toplam 1.200-1.400 arası titan kestiğimi sanıyorum toplamda ki adam bulamadığım için pek oynama şansımın olmadığı online modlarda takılsam sayı çok daha fazla olurdu. Sadece olsun diye konulmuş bu modlarda klasik titan kesişi, bir adet battle royale modu (aynen, burada da battle royale'den kaçamadık) ve birilerinin titan birilerinin de asker olduğu daha eğlenceli bir mod mevcut. Ama boş sunucular bu kısımların eğlencesini biraz öldürüyor işte. Beni biraz hayal kırıklığına uğratan bir durumsa oyunun tam animenin 2. sezonunun bittiği yerde bitmesi. Halbuki manga çok daha uçuk kaçık noktalara ilerledi ve ellerinde öykü olarak ciddi materyal vardı. 3. oyunda da her şeyi baştan alırlarsa vallahi oynamam artık. Ha şu var; senaryo bittikten sonra bizim adamın akıbetini anlatan bir ek bölüm konmuş ve burası mangadaki bir savaşa oldukça benziyor ama ı-ıh bana yetmedi. Gerçi o noktaya geldiğinizde içiniz kol bacak koparmaktan, materyal toplamaktan fena halde şişmiş oluyor ve diğer bir mod olan Another Mode (Cidden isim mi bulamadınız?) da biraz Levi biraz da Mikasa'yla takıldıktan sonra "Off yeter!" deyip bırakmanız olası oyunu. Bu mod ekstradan bir 20 küsur saat demek. Ama o kadar kasar mısınız bilmem.

İçerdiği geliştirmeler her ne kadar RYO tarzı bir derinlik katsa da bunu oynanışa yansıtamayan, belirli derecede başarılı bir devam oyunu *AOT 2*. Grafiksel olarak da eh işte kıvamında olduğundan çok uzun süre başında kalmazsınız ama yine de aralıklarla geri döneceğiniz garanti. Animeyi hiç izlemeyenler senaryoyu buradan kapabilir, izleyenlerse aralardaki muhabbetlerle eğlenirler epey. Ama Titan kesme kısmı ilk oyunu hayli andırdığından metal yorgunluğu da yaratacaktır biraz. Tüm bunlar sağlam bir anime oyunu olduğu gerçeğini gölgelemese de aynısının daha fazlası minvalinden kurtulamamış maalesef. Ha ben adımı duymakla bayağı eğlendim o da ayrı mesele.

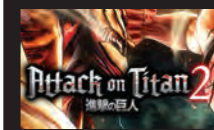
+

- Yine dibine kadar aksiyon
- Arkadaşlık kurma kısımları keyifli
- Müzikler bu sefer daha bir ön plana çıkmış
- Animenin ilk iki sezon hikâyesi enine boyuna işlenmiş
- Kendi karakterinizi yaratıp geliştirme fikri iyi uygulanmış
- Yakaladığınız titanlarla kısa bir tur atmak eğlenceli
- Silah ve ekipman çeşitlerinin oyuna etkisi fena değil

−

- İlk oyundan daha da fazla grind istemesi
- Görev içlerinde diyalogların sizin hızınıza yetişemeyişi
- Kalabalık anlarda frame rate halen düşüyor
- Zorluk derecesini yalnızca sağlık artışıyla yapıyor
- Titanlar halen yeterince agresif değil
- Bazı odun animasyonlar göze batıyor

7



Son Karar

İlk oyunu sevenler burada yapacak daha çok şey bulsa da günün sonunda eski tas eski hamam. Sıfırdan girecekler için güzel bir başlangıç noktası olabilir ama.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Omega Force | **DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Steam), 209 TL (PSN), 180 TL (XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** attackontitan.wikia.com



DEMOLISH & BUILD 2018

win

Duvarları yıkma zamanı

Arada sorguluyorum ben abidik simülasyon oyunlarını neden bu kadar seviyorum diye. Menajerlik ya da adında Tycoon bulunan oyunları yöneticilik ve liderlik duygularımı tatmin etmek için oynuyor olabilirim. Mektupları dağıtma üzerine kurulu postacı ya da elimize aldığımız balyozla eski bir umumi tuvaletin klozetlerini kırdığım inşaatçılık simülasyonu içinse pek mantıklı bir cevap bulamıyorum. Sanırım bir nevi kafa dağıtıcı, rahatlatıcı etkisi var üzerimde böyle düzenli işler yapmanın. Ama merak etmeyin; keçi ya da hamamböceği simülasyonu oynayacak kadar düşmedim.

Sabah akşam bir şeyleri yıkıp parçalamaya ihtiyaç duyan görünmez insanların kasabasında (sanırım oyun Türkiye'de geçiyor) kurduğumuz mini şirketle inşaatçılık kariyerimize patron & işçi olarak devam etme kararını alarak başlıyoruz. Kabloları kesip sandalyeleri dışarı çıkarmak gibi basit yorgunluklarla başlayan serüvenimiz kocaman iş makineleri kullanmaya kadar ilerliyor. Balyozla giriştiğimiz duvarı tam olarak istenilen sayıda parçaya ayırma zorunluluğu, konteynıra koyduğumuz malzemelerin kaybolması ya da lavabonun ayağını kırmak için eğilmek zorunda olmak ama eğilmişken neredeyse tavana kadar ulaşabilmek gibi adının sonundaki yıla yakışmayan hatalar elbette göze batabiliyor. Ama böyle bir oyunda çok da dert edilmemeli.

Bir önceki oyunu denediyseniz *2018*'i almasanız da olur. Ancak seriye uzak olup da kendinize oyun denizinde stres atacak bir alternatif arıyorsanız *Demolish & Build 2018*'e göz atabilirsiniz. Tuğlaları kırmaktan kabloları kesmeye, kepçeyle molozları atmaktan vinçlerle binayı yıkmaya kadar inşaat sektörü içerisindeki birçok işi deneyimlerken sadece ekranın sağ üst tarafında yazılı olan işleri yerine getirmeye ve hiçbir şekilde kafanızı kullanmamaya niyetliyseniz, aradığınız oyun bu. ■ ARES

+
- Görev, iş çeşitliliği
- Ayarında görevler

–
- Sözde açık dünya
- Ufak bug ve mantık hataları

7

Son Karar

Terapi niyetine haftada 1 doz alınız.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Noble Muffins | **DAĞITIM:** PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 68 TL (Playstore) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-dnb

MARIE'S ROOM

win

"Geçmiş gerçekte ne olduğu değil, bizim ne hatırladığımızdır"

Marie, 20 sene önce Kelsey'in sebep olduğu travmatik bir olay yaşamış ve evden ayrılmıştır. Kelsey, Marie'nin 20 sene önce yazmış olduğu günlüğü almak için, bir süre kendisinin de yaşamış olduğu Marie'nin evine, daha doğrusu odasına gider ve oyuna buradan itibaren dâhil oluruz.

Kelsey'yi yönettiğimiz oyun tek bir mekânda geçiyor, -adı üstünde- Marie'nin odasında. Marie'nin günlüğünü açtığımızda odanın 20 yıl önceki haline gidiveriyoruz. Günlük ilk başta bomboş durumda ve etkileşime girilen eşyalarla yavaş yavaş doluyor. Biz de yavaş yavaş iki arkadaş ve yaşanan olay hakkında bilgi sahibi olmaya başlıyoruz.

Ben yönettiğimiz karakteri pek sevmedim açıkçası. Vurdumduymaz ve itici geldi, ayrıca seslendirmesinden de hoşlanmadım. Eh, Marie'ye ne yaptığını da öğrendikten sonra, yapımcıların büyük ihtimalle özellikle böyle bir karakter yaratmış olduklarını düşünüyorum. Marie tatlı ama. Günlüğünden okuduğumuz kadarıyla, saf, biraz geek ('inek' sözcüğü tam karşılamıyor bence bunu), tek derdi Kelsey uyuzuyla (yani biz) arkadaş olmak olan bir kızcağızmış Marie. Oyunun konusunu okuduğumda, o sıcak ve samimi gençlik hikâyelerinden biri diye sevinmiştim ama, öyle bir sıcaklık alamadım. Zaten 1 saat süren bir oyuna bağlanmak pek mümkün değil ama sürenin kısalığı kullanılarak daha vurucu, daha kalbe dokunan bir deneyim çıkabilirdi bu hikâyeden bence. Yine de kısacık oyun ömrü ve ücretsiz oluşuyla denenebilir, ama elbette bir *Life is Strange*, bir *Gone Home* sıcaklığı beklemeyin. ■ İPEK



Oyun da içinde geçtiği bu oda kadar küçük.

+
- Ücretsiz
- Grafikler ve müzikler güzel

–
- Karakter ve seslendirmesi itici
- Tekdüze
- Hikâye ruhsuz

6

Son Karar

1 saatlik "eşyaya tıklama simülasyonu".

TÜR: Macera | **YAPIM:** Kenny Guillaume, Dagnar Blommaert | **DAĞITIM:** Dagnar Blommaert | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-127-marie

CRAZY DREAMZ: BEST OF

osx win

Oyunlarda anlam arayışları...

Dünya'da sadece iyi ve kötü oyunlar yok sevgili Oyungezerler. Oynarken ne olduğunu, neden olduğunu, ne düşünülerek yapıldığını anlayamadığınız; iyi ya da kötü diyemediğiniz oyunlar da bolca bulunmakta. *Crazy Dreamz: Best Of* da onlardan biri.

Oyuna şöyle uzaktan bir baktığınızda "Fena durmuyor" hissiyatı veriyor, hatta görsel olarak ilk bakışta bayağı tatmin edici olduğu gerçeğini kabul ediyorum. Ancak sıkıntıları oyunu oynamaya başladığınız anda yüzünüze tokat gibi çarpıyor. Sıkıntılı ve kafasına estiğinde çalışan bir arayüz, tuhaf animasyonlar, ne idüğü belirsiz bölüm tasarımları arasında "Ben nereye geldim ya?" derken buluyorsunuz kendinizi.

Crazy Dreamz: Best Of aslında *Crazy Dreamz: MagiCats Edition* adlı, oynaması ücretsiz bir oyunun parçası gibi. Mobil platformlarda ve PC'de olan bu oyun aslında *Super Mario Maker* gibi çalışan bir şey. Kendi bölümünüzü yapıyorsunuz, başkaları oynuyor. Oyunun sıkıntıları da orijinal versiyonuna bağlı sıkıntılar. Mobil oyun gibi hissettirmesinin sebebi zaten asıl versiyonunun mobil oyun olmasına, tuhaf bölüm tasarımları da neredeyse tüm bölüm tasarımlarının teknik olarak oyun tasarımı hakkında pek fikri olmayan insanlar tarafından yapılmasına bağlanabilir. Kime göre, neye göre "*Best Of*", onu da hâlâ çözebilmiş değilim maalesef.



Oyunun herhangi bir orijinalliği, kendini alternatiflerinden bir adım öne çıkaran herhangi bir yanı da bulunmuyor. Hani ne bileyim, kedilere ve platform oyunlarına karşı çok çok ÇOK büyük bir zaafınız yoksa almanız için pek bir sebep göremiyorum. Hele ki orijinal versiyonu ücretsizken bu oyunun var olma sebebini düşünüyorum ben hâlâ. ■ SABRİ

+
- Kediler şirin
- Bir iki tane yaratıcı bölüm tasarımı var

−
- Kötü arayüz
- Can sıkıcı kontroller
- Oynarken oyunun, hatta oynayanın var olma amacını sorgulatıyor

4

Son Karar

Videolarına, görüntülerine kanmayın. Platform oyunu arıyorsanız piyasada çok çok ÇOK daha iyi alternatifler var.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Dreamz Studio | **DAĞITIM:** Dreamz Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-dreamz

DRINK PRO TYCOON

win

Bir soğuk çayını içerim!

Tycoon oyunları biraz da şans işidir. Büyüklü küçüklü onlarca oyun arasından hoşunuza gideni, eğlenceli ya da duruma göre ciddi olanı bulmak için deneme yanılma yöntemini izlemeniz gerekebilir. Ben de Oyungezer forumlarında gördüğüm bir paylaşım sonrası *Drink Pro Tycoon*'a da göz atmak istedim. Meşrubat şirketini yönettiğimiz bu oyunda satmak istediğimiz içeceğin üretiminden satış fiyatına kadar her konuyla ilgileniyoruz. Yeni fabrikalar kuruyor, nasıl reklam yapacağımıza karar veriyor, ürün sayımızı artırarak rakiplerimize kafa tutuyoruz. Üstelik bütün seçimleri basit ve hızlı bir şekilde yapabiliyoruz. Öğrenmesi kolay olsa da başarıya ulaşmak zor.

Başlangıç bölümünde ipuçlarının çıktığı pencereyi yanlışlıkla kapatmamla beraber yeniden açmayı başaramayınca oyunda ne yapacağımı bilemedim. Tekrar başladım. Birkaç defa battıktan sonra genel mekanikler oturduğunda limonlu soğuk çayımla rekor satışlar elde etmeye hazırdım. Hoş, bir türlü öyle rekorlar kıramadım. Sağlıklı yaşam mottosuyla kuşatıldığım (!) bu dönemde ekstra şeker koymadığım gazsız ve organik soğuk çaylarım ne yazık ki pek ilgi çekmedi. Üstelik çok ünlü ve yakışıklı bir abimizi reklam filmlerinde oynatıp markamı güçlendirmiş, çakallık yaparak fabrika çalışma saatlerini maksimuma çıkarıp, işçi maaşlarını düşürmüştüm.



Genç bir Türk kardeşimizin kendi başına geliştirdiği göz önünde bulundurarak oyundaki iş dünyasına ait temel mantık hatalara çok da takılmamaya çalışsam da bir yerden sonra sıkıldım. Benim gibi daha detaycı ve gerçekçi simülasyonları tercih eden biri için fazla yüzeysel diyebilirim. Aslında tam da mobil oyun olabilirmiş şu haliyle. Steam yorumlarından anladığım kadarıyla geribildirimler doğrultusunda oyunu geliştirmeye devam ediyor. Keşke erken erişim olarak çıksaymış da beni burada kaç puan vereceğim ikilemine atmasaymış. Yine de akıcı oynanış nedeniyle kafasını fazla yormadan iş dünyasına adım atmak isteyenler göz atabilir. ■ ARES

+
- Basit oynanış
- Geliştirilmeye devam ediyor

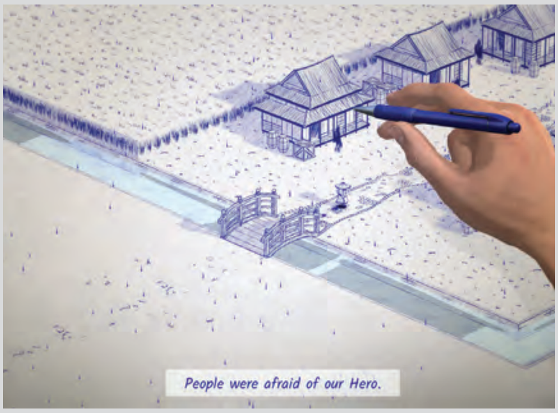
−
- Düz mantık mekanikler

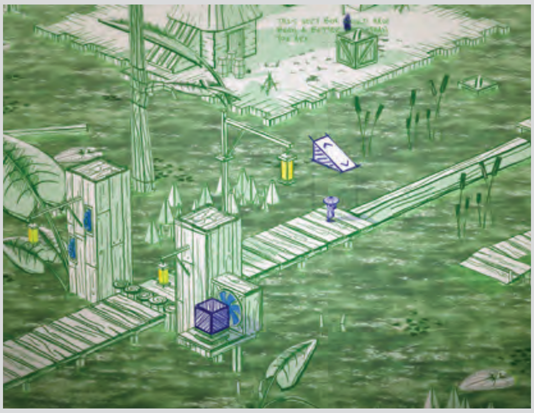
5+

Son Karar

Tycoon oyunlarını sevenler göz atmalı.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** NyberRoar | **DAĞITIM:** NyberRoar | **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-dpt





INKED

win

Bizimkisi bir aşk hikâyesi, mürekkep lekeli biraz

Alışılmışın dışına çıkan, kendi tarzına sahip oyunları ayrı bir seviyorum. Inked da onlardan biri. Tamamen kalem-kâğıt ve mürekkeple hazırlanan el çizimi grafikleriyle sizi daha ilk saniyeden itibaren tavlıyor. Oyunda kaybettiği sevgilisini arayan, isimsiz bir Ronin'i yönetiyoruz. Bu esnada yaratıcısı olan çizer de hikâyeye kâh kalemiyle kâh elleriyle sürekli müdahale ederek başımızı durmadan derde sokuyor. Üstelik bunu oldukça kindar bir biçimde yapıyor ve yarattığı karaktere acı çektirmekten geri kalmıyor. Hikâye ilerledikçe yaratıcı-yaratılan arasındaki bu ilişki ve bir şeyleri kaybetme duygusu ince ince işlenmeye devam ediyor.

Inked özünde bir bulmaca oyunu. Elimizdeki çeşitli geometrik şekilleri kullanarak karşımıza çıkan çeşit çeşit fizik, ışık, su vb. bulmacalarını çözmeye çalışıyoruz. Bunun yanı sıra gizli saklı yerlerde kurtarmamız gereken kuşlar da var. Milimetrik kâğıt üzerine mavi mürekkeple çizilen el yapımı grafikler gerçekten de çok güzel duruyor. Oyunun tek sıkıntısı fizik kurallarının bazen olması gerektiği gibi işlememesi ve aptalca şekillerde ölmeniz. Onun haricinde kafa patlatarak geçirebileceğiniz, birkaç eğlenceli saat vadediyor oyun sizlere. Türün meraklıları mutlaka bir göz atsın. ■ **M. İHSAN**

+

- Mürekkep lekeli, el çizimi grafikler
- Gerçek-kâğıt arasındaki ince geçişler

−

- Bulmacalar arada sırada sapıtabiliyor
- Parçaları bazen doğru yere koyamıyorsunuz

7

Son Karar

Bağımsızları neden sevdiğimizin mürekkep yalamış bir örneği

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Somnium Games | **DAĞITIM:** Starbreeze | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-inked

THE ADVENTURE PALS

sw | one | ps4 | osx | win

Aa, bu çocuk oyunu galiba

Adventure Time adlı çizgi filmle inanılmaz benzerlikleri olduğu için tav olduğum oyun absürt ve kolay çıkınca şaşırmam, sanırım benim hatam. Yanlış anlamayın, kötü bir eleştiri yapmayacağım bu yazıda. Ama oyun çocuk oyunu, onu bilin isterim. Yani aksi yönde bir iddiaları yok ama çok kolay bir oynanışı var, platformların kolaylığının yanı sıra savaşlar da fazla basit. Keza çizgi filmsel görselliği ve dağıtımcının Armor Games olması (siteleri var, az flash oyun oynamadık oralarda) da ipucu aslında ama ben anlamak istememişim herhalde. Olmadı mı olmuyor.

Çocuk mocuk dedik ama çok eğlenerek oynadım ben bunu. Gerçekten çok saçma ama O KADAR KEYİFLİ Kİ. Savaşlarda tek yaptığınız şey tek bir tuşu spam'lamak ama o görsellik, o "dıkş dıkş" efektleri... Yahu gizli kapıları açmak için kedi buluyorsunuz, kedi sizin yanınızda uçarken su altına girerseniz onun da kafasında gözlük ve şnorkel falan çıkıyor. En iyi arkadaşınız bir zürafa ve taş. Kek toplayarak saçma sapan şapkalar açabiliyorsunuz. Böyle bir oyuna nasıl kötü söz edeyim?!

Çocuğunuz varsa kesin oynatın, hatta beraber oynayın. Ya, kilosundan utanan bir balinaya çamaşır buluyorsunuz ve kanka oluyorsunuz, daha ne diyeyim? Sonra hotdog'lar... Öhö öhöe... Neyse, gerisini kendiniz keşfedin yoksa susacağım yok benim. ■ **MERVE**



Basit falan ama o kadar renkli ki savaşları da izlemek zevkli.

+

- Adventure Time
- Absürtlük dengesi
- İçinizdeki çocuğu çıkarın

−

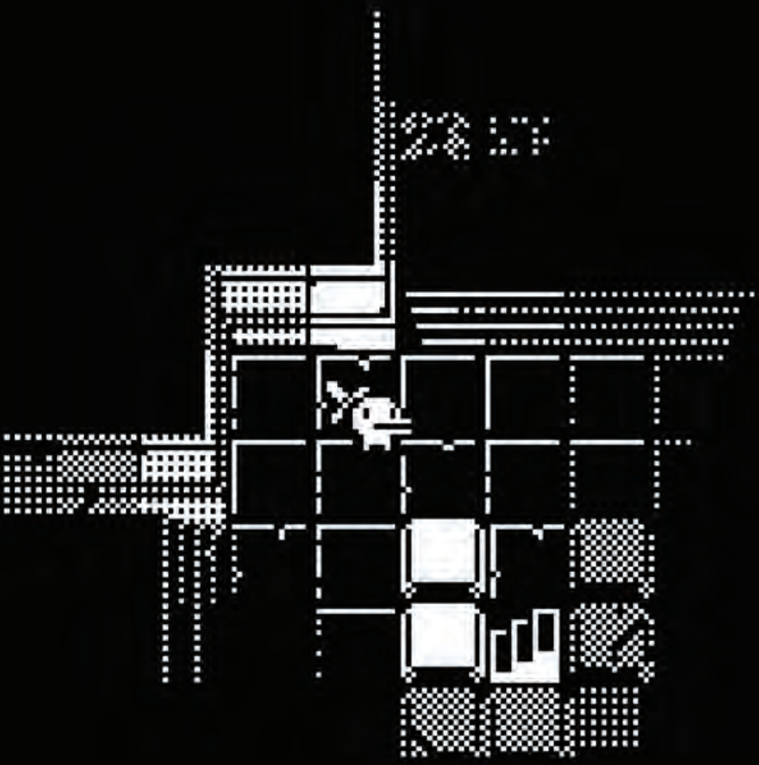
- Fazla kolay
- Çocuklar o son boss'u nasıl geçecek?

5+

Son Karar

Arkadaşlığın gücü adına!

TÜR: Platform | **YAPIM:** Massive Monster | **DAĞITIM:** Armor Games | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 45 TL (PSN), 39 TL (XBL), 15 dolar (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-pals



MINIT

Bir dikiki bikir misiniz?

SABRİ ERKAN SABANCI

Kabul etmek gerek, son dönemde özellikle Steam tam bir bağımsız oyun çöplüğüne dönüşmüş durumda. Cebinde biraz parası olan, üç-beş satır da kod yazabilen her insan evladı Steam'e bağımsız oyunlarını atıp duvara hangisi yapışır diye deniyor ve 2010'ların başındaki o bağımsız yapımların yükselişini, oradaki insanların adını kirletiyor. *Braid*'lerin, *Machinarium*'ların, *Super Meat Boy*'ların, *Limbo*'ların; kısaca her çıkan bağımsız yapımın "oha" dedirttiği dönem geçeli çok oldu. Ancak arada hâlâ güzel bir şeyler çıkıyor. Evet, *Minit* de onlardan biri.

Van Minit!

Minit gerçekten açıklanması zor oyunlardan biri. Oyun size 60 saniyelik bir süre veriyor ve bu süre içerisinde oyunda ilerlemeniz gereken şeyleri yapıyorsunuz. Bu bir yerden bir yere gitmeniz için gereken bir ekipmanı almak olabilir, bir bulmacayı çözmek olabilir, can sıkıcı derecede yavaş konuşan bir amcayı dinlemek olabilir... Ancak öldüğünüzde tüm ekipmanlarınız yanınızda kalıyor ve ilerlemenizden kaybettiğiniz tek şey en yakın "ev"e dönmek oluyor.

Evet, farkındayım. Bu mekanik öyle süper yenilikçi, daha önce yapılmamış bir şey değil. *Majora's Mask*'te, *Dead Rising*'de, hatta ve hatta *Final Fantasy XIII: Lightning Returns*'de de görmüştük. Ancak *Minit*'in belki de bu saydığım oyunlardan daha iyi yaptığı şeylerden biri (tamam, *Majora's Mask* hariç) sizi o kısıtlı sürede sürekli olarak etrafı keşfetmeye sevk etmesi. Bir baskı oluşturduğu gerçeğini kabul ediyorum, ancak oyunda görmek ve yapmak isteyebileceğiniz o kadar fazla şey var ki... "Bardaki hiçbir müziği beğenmeyen adama sevdiği bir müzik bulabilecek miyim?", "Bu amca bu kadar yavaş konuşuyorsa kesin bir bit yeniği vardır.", "Sonsuz Çöl gerçekten de sonsuz mu?" gibi şeyler sürekli aklımı kurcalarken oynadım oyunu.

Bunun yanı sıra bunun bir macera oyunu olduğunu hatırlatmamda, dolayısıyla basit ve zor, bol bol bulmacayla karşılaşacağınızı belirtmemde fayda var. Öyle tasarım harikası işler olduğunu söylemiyorum, ancak oyunu tekdüzelikten çıkarıyor, yer yer oyuncuyu 2 boyutlu *The Legend of Zelda*'lara götürebiliyor. İşin güzel tarafıysa bir bulmacayı çözemediğinizde 60 saniye limitinden dolayı yeteneğinizle alakalı bir sıkıntı olmadığını tahmin edebiliyorsunuz. Büyük ihtimalle yanınızda gerekli ekipmanı getirmemişsinizdir ya da daha almamışsınızdır. O yüzden yetenekten çok kafayı çalıştırmaya dayalı çoğu bulmaca.

Ayrıca oyunun mizah anlayışını da övmeden geçemeyeceğim, çünkü oyunu oynatan şeylerden biri de kesinlikle bu. Etraftaki NPC'lerin verdiği tepkiler, monologları, kişilikleri o kadar eğlenceli ki sürekli yeni bir yerler keşfetmek istiyorsunuz. Her seferinde "Daha ne kadar saçma bir karakterle karşılaşabilirim?" düşüncesi en azından benim için yeterli bir sebepti.

Bu saydıklarımı birleştirince ortaya çıkan şey aslında oyunun asıl amacının bitirilmek olmaması. Evet, *Minit*'in de bir sonu var ancak inanın bitirseniz bile tekrar tekrar dönebileceğiniz bir oyun. Diyorum ya, oyun sizi keşfe o kadar çok itiyor ki bitirseniz bile beyninizin bir köşesinde yapmak istediğiniz ancak unuttuğunuz şeyler olacak ve "Acaba neler olacak?" diyerek geri döneceksiniz.

Tişikkirlir Minit!

Bilmiyorum size hiç oldu mu ancak *Minit* sayesinde "farkında olmadan aradığın oyunu bulmak" olayını yaşadım. Bir süredir AAA oyunlarda o kadar fazla hayal kırıklığı yaşadım ve aradığımı bulamadım ki "tamam, sanırım oyunlara doymuşum" diye kendi kendimi yiyordum. Meğerse ihtiyacım olan sadece birazcık ara vermek ve hemen ardından *Minit*'le tanışmakmış. Piyasanın battle royale ve açık dünya oyunlarıyla kaynadığı şu dönemde farklı bir şeyler denemek istiyorsanız kafanızı bağımsız yapımcılara çevirmenizi, ilk durağınız olarak da *Minit*'i tercih etmenizi gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim. Harcadığınız "minit"lerden pişman olmayacaksınız.





+

- Keşfi boş hissettirmemesi
- Eğlenceli bulmacaları
- Muazzam ve bir o kadar acayip mizah anlayışı
- Harika bir şekilde işlenmiş "zaman kısıtlaması" mekaniği

–

- 1-2 saatten daha uzun sürmesini istiyor insan
- El konsolları için olmaması belki..? Çok iyi olurdu olsaydı

8+

Son Karar

Son dönemin en başarılı bağımsız yapımlarından olması bir yana, sırf mizah anlayışı için bile rahatlıkla önerebilirim. Alın!

TÜR: Macera | **YAPIM:** JW, Kitty, Jukio & Dom | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam), 25 TL (XBL), 30 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** minitgame.com

AIRMECH STRIKE

Uzun bir aradan sonra, çıkmasaydın da olurdu

NURETTİN TAN

Ömer bana *AirMech Strike*'ı yazar mısın dediğinde bir kez daha zayıf hafızamın kurbanı olarak evet dedim. Ama aradan altı yıl geçince hafızamın tökezlemesi gayet normal diye düşünüyorum. Ömer'e cevabım "hayır" olmalıydı ama hem unutkanlık hem de Ömer'e hayır diyemememden dolayı ağzımdan "yazarım" çıktı (gözlerimde birer damla yaş.. - Ö).

2012'de ilk çıktığında *AirMech*'in ücretsiz olduğunu görüp yüklemem ve biraz oynayıp silmem bir olmuştu. Yazıyı yazmak için oyunu tekrar yükleyince ilk başta "Yahu ben bunu bir yerden hatırlıyorum..." oldum. Böyle tepki vermemin sebebi 2012'de oynadığım oyuna kıyasla hem grafiksel anlamda hem de oyun kurallarında olumlu gelişmeler olmasıydı. Grafikler eskisi gibi dandik değil ve üretilen birimlerin çeşitlendirilmiş olması ilgimi anında çekti. Buradan oyunu öveceğimi zannetmeyin çünkü belki de söyleyebileceğim tek olumlu cümle bu, tontiş okuyucu. Eğer oyunu oynayabilseydim belki *AirMech*'e daha fazla ısınabilirdim ama olmadı. Neden?

Çünkü lobiye girdiğinizde uzun dakikalar boyunca başka oyuncu arıyorsunuz. Üç beş dakika değil on dakikayı geçen sürelerden bahsediyorum. Sürekli aynı menüyü görerek kısa bir maç için uzun süre beklemenin nasıl sıkıcı olacağını tahmin edebilirsiniz. Diyelim ki maça girdiniz, 3'e 3 attığınız bir maçta illa sizin takımınızdan biri çıkıyor ve karşı takıma hunharca yeniliyorsunuz. Bekleme süresi ve oyuncuların maç esnasında çıkması ilk büyük sorun.

Sizi de anlıyorum

Oyuncular çıktığı için onları suçlayamıyorum çünkü *AirMech* hiç de oyunun mantığını size öğreten bir yapım değil. Önce ne yaptığımızı söyleyeyim: Karşı tarafın ana üssünü yok etmeye çalışıyorsunuz. Birimler üretip aynı MOBA kafasıyla koridorları ittiriyor, hatta robotunuzla yakaladığınız savaş araçlarını hızla haritada taşıyarak stratejik noktaları kilitleyebiliyorsunuz. Karşı takımından adamlar uçak modunda takır takır orduları oradan buraya taşırken bunu hangi tuşla yaptıklarını anlamak için bütün tuşları denedim, olmadı ve o el yenildim. Sonra menüye girip biraz dolandıktan sonra bu tuşların oyun içinde atanmadığını gördüm! Menüye girip tuş atadıktan sonra maçlarda ben de araç taşımaya başladım. Ama bu sefer eşleştirme belası karşıma çıktı.


Böyle görselliğe sahip, ücretsiz oyunları beğenmeyeceğimiz günlere gelmiş olmak güzel..

AirMech'i yeni öğreniyordum. Hangi ünite neyi karşılıyor, hangi koridordan baskı yapılmalı hiçbir fikrim yoktu. Doğal olarak bir keresinde takım arkadaşım "Aptal mısın nesin?" dediğinde adamı suçlayamadım ve "evet" deyip geçtim. Çünkü karşı takım ve benim arkadaşım ne kadar iyi oynuyorsa ben o kadar rezildim, resmen kendimden utandım. Nihayetinde takım arkadaşımın hem oyun zevkine limon sıkıyor hem de adamın zamanını heder ediyordum. Birkaç maçlık bir denemeden sonra *AirMech*'in oyuncu eşleştirmeyi hiç sallamadığını anladım ve sonunda pes ettim. Çünkü oynadığım her maçta rezil rüsva oluyordum.

AirMech'i hızlı düşünmeniz gereken *Red Alert*'in ve herhangi bir MOBA'nın çarpışması gibi düşünebilirsiniz. Ücretsiz olduğu için denemenizi öneririm. Belki ileride oyuncu eşleştirme ve uzun bekleme süreleri düzelir çünkü oyuna tamamen kötü diyemem. Öte yandan yapımcı Carbon Games, *AirMech Wastelands*'i erken erişime alarak oyunu ikiye böldü. *AirMech Strike* PvP odaklıyken AirMech *Wastelands* gerçek zamanlı bir strateji tecrübesi sunuyor. İlla robotlu bir şey oynayacaksam sanırım Paradox Interactive'in *Battletech*'ini tercih ederim. Hem *XCOM* gibi sıra tabanlı hem de kaliteli bir yapım (sadece fiyatı tuzlu).

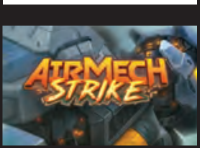




+
- Yenilenmiş grafikler
- MOBA (az buçuk) ve gerçek zamanlı stratejiyi güzel harmanlamış

−
- Oyuncu eşleştirme sistemi
- Oyunu öğretmemek için elinden geleni yapıyor
- Oyuncu bulmak için uzun süre bekletiyor

5



Son Karar

Erken erişim, beta derken altı yıl sonra çıkan AirMech yine de toparlayamamış.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Carbon Games | **DAĞITIM:** Carbon Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-as





FARM MANAGER 2018

Aybar Çiftliği'ne hoş geldiniz

ARES AYBAR

Hepimizin etrafında çiftlik hayatını hayal ettiğini söyleyen insanlar var, öyle değil mi? Getirip köye bıraksak yarısından fazlası üçüncü gün kaçar ama yine de özellikle büyük şehirlerde kaosun ortasında hayatta kalmaya çalışan insanlar olarak tutunabildiğimiz üç beş şeyden biri bu. Ama böyle bir hayaliniz yoksa bile *Farm Manager 2018* size göre olabilir.

SimCity'nin çiftlik versiyonu şeklinde tanımlayabiliriz oyunu. Tavuklar için kümes ya da inekler için ahır yapmanın dışında belirlediğimiz bölgede hangi meyve ve sebzeleri yetiştireceğimize karar vererek tarlamızı oluşturuyoruz. Sulama gibi temel gerekliliklerin dışında ekinleri kuşlardan korumak için korkuluk dikme gibi birçok ayrıntıyla ilgilenmemiz gerekiyor. Benzer şekilde hayvanlarımızın yemlerinden çiftleşme döneminde veteriner çağırmasına kadar bütün sorumluluk bizde. Elde ettiğimiz mamulleri de işleyebiliyoruz. Sağdığımız sütlerden tereyağı yapıp, hasır kaplara koyarak organik diye fahiş fiyatlara satmak ne kadar da zevkliymiş (Şaka şaka, bir yumurtayı sadece 12 TL'ye satıyorum!). Tabii ki sulama, ilaçlama ve benzeri birçok iş için özelliklerine göre işçi çalıştırıyoruz. Kısacası çiftlikte olması gereken her konuyla ilgileniyoruz. Üstelik diğer oyunlarda ciddi bir şekilde karşılaşmadığım mevsim kavramını oyuna eklemiş olmaları önemli bir ayrıntı.

Simülasyon oyunlarında bile hikâye olması gerektiğini düşünüyorum. Benim hikâyede gözüm yok, boş bir haritada direkt olaya dalayım diyebilirsiniz ama detay fazlalığı nedeniyle başlangıçta senaryo modundan başlayarak oyunu öğrenmenizi tavsiye ederim. Sevimli sarıkızınız dâhil 8 ineğinizin birden öldüğünü ya da tarlanızın mantarlar tarafından ele geçirildiğini görmeden ne yazık ki oyun mekaniklerini öğrenmek zor. Aslında mantığınıza güvenerek işi kotarabilirsiniz ancak yine de başınıza çeşitli aksilikler geldiğinde delirmemek kaçınılmaz oluyor.

FM 2018 grafikleri ve üst düzey altyapısına rağmen minimalist tasarımıyla benden geçer not almayı başardı. Bina, ağaç, hayvan çizimleri basit ama güzel. Benzer oyunlardaki hantallık, gereksiz yere karikatürleştirilmiş grafikler ya da saçma kamera hataları yok. Üstelik ayrıntılı yönetim özelliği benim gibi detay severlerin çok hoşuna gidecektir. Güzel düşünülmüş arayüzü sayesinde çiftliğimizi kontrol etmekte zorlanmıyoruz. Örneğin ekranın üst kısmına takip etmek istediğimiz ürünlerin bilgilerini manuel olarak ekleyebiliyoruz.

İsmi güzel bir kere: FM 2018

Çiftlik sahibi olmasam da bu tatlı oyun sayesinde o hissiyatı yaşamak güzel geldi. Gerçi itiraf etmek gerekirse bir yerden sonra iş adamı edasına bürünüp olayın romantikliğiyle pek ilgilenmez oldum. Tavuklarım daha fazla yumurtlasın diye elimden gelse kapalı ahırlarda özel ışıklarla seri üretime geçecektim (bkz. İş hayatının hayatımıza etkileri). Halihazırda düzenli oynadığım oyunlara bir tanesi daha eklenecek, uykusuz gecelerim artacak. Yine de bu durumdan memnunum, kısa sürede etkileyerek kendisine bağlayan *FM 2018*'i siz de denemelisiniz. Satış listesinde üst sıralarda yer alan oyunu ne yazık ki Nisan ayının sonu itibariyle Steam'de bulamıyorsunuz. Telif hak ihlali nedeniyle kaldırılmış olsa da yapımcılardan gelen açıklamaya göre en kısa sürede gerekli adımlar atılarak tekrar satışa geçilecekmiş. Şöyle bir bakındığımda tarım/çiftlik oyunlarında telif probleminin çok fazla olduğunu öğrendim. Umarım kısa süre içerisinde sorun çözülür. Oyun geliştirilmeye de devam ediyormuş ayrıca.

Dedemlere gittiğimde sürekli bana saldıran agresif tavuk nedeniyle kümese pek sıcak bakmıyorum. Benim hayalim narenciye ve incir ağaçlarının olduğu, ineklerimden sağılan sütle peynirimi yaptığım, kendi yağında kavrulacak bir çiftlik. Ya sizin?

+

- **Mevsim kavramı**
- **Kullanışlı arayüz**
- **Detay seviyesi fena değil**

–

- **Çiftlik hissiyatını çok vermiyor**
- **Araç gereç çok pahalı!**

8+



Son Karar

Oynadığım en iyi çiftlik yönetme oyunu.

Siz bize paraları veriyorsunuz, biz de sizin için FM'de domates ekiyoruz arkadaşlar, anlaştık mı?

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Cleversan Software | **DAĞITIM:** PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-farm



Mini mini dört karakterle 8-bit gücünde fırtınalar estirmenin tadı 3D oyunlarda yok.



FULL METAL FURIES

Bir kendinize bir de arkadaşınıza almanız gerek

NURETTİN TAN

Oyun listesini Ömer bize attığında ismini cismini bilmediğim bir sürü yeni yapım oluyor. Bu ay Ömer Fermanı'nı elime aldığımda üşenmeden her oyunu aradım. Beni okuyanlar bilir 8-bit sanat tasarımlı bir oyun gördüğümde kendimden geçiyorum. O yüzden *Full Metal Furies*'i görünce tepkimi tahmin edersiniz. Oyunun türü, oynanabilirliği zerre umurumda olmadı, aramızdaki ilişki çoktan başlamıştı.

Full Metal Furies'e ilk başta hata ederek tek kişilik modda başladım. Aslında fena da olmadı çünkü oyunun karakterlere göre değişen yeteneklerini ve savaş mekaniklerini öğrendim. Karakterlerin hepsinin kadın olduğunu baştan belirteyim, hepsi acayip sevimli tipler. Eğer *Castle Crushers* oynadıysanız *Full Metal Furies*'i de seveceğinizden eminim zira bu oyun *Castle Crushers* gibi kendini tekrar edip belli bir noktadan sonra baymaya başlamıyor. Açacağınız türlü silah, yetenek ve keşfedeceğiniz bir sürü toprak oyunun ömrünü sizi sıkmadan uzatıyor. Bir de üstüne güzel müzikleri ve sanat tasarımını koyarsanız istediği fiyatın her kuruşunu hak ediyor sevgili, başımızın tacı okuyucum.

Dövüşten rengi alırsan geriye ne kalır ki?

Full Metal Furies'in savaş ve bölüm sonu canavarı kapışma mekanikleri gayet güzel. İlerlemeli kavga gürültü oyunu diyebileceğim *FMF* tek kişi ve co-op olmak üzere ikiye ayrılıyor. Tek kişilik modda yanınıza alacağınız NPC yol arkadaşınızla ya da arkadaşlarınızla beraber ilerliyorsunuz. Gereken noktalarda diğer karaktere geçmeniz gerekiyor ve bunun en büyük nedeni karşınıza çıkan düşmanlar. Bazı güçlü düşmanlar çevrelerinde farklı renklerde aura'larla savaş alanına atlıyor. Bu düşmana ancak o renkte aura'sı olan kahramanınızla hasar verebiliyorsunuz. İşte o noktada yapmanız gereken tek şey kahramanı değiştirmek. Yalnız oyunun co-op modunda işler biraz karışıyor çünkü eğer

> Paketine sığmayan, oynadıkça büyüyen oyunlara bayılıyoruz. Full Metal Furies de onlardan biri işte.

özel düşmana hasar verebilen arkadaşınız öldüyse o rakibe zerre hasar veremiyorsunuz. Umarım bu mekaniği yakında düzeltirler ve az da olsa farklı aura'lardaki düşmanlara zarar verebiliriz çünkü oyun bu noktada resmen kilitleniyor.

Dediğim gibi grubumuz dört hanımefendiden oluşuyor. Triss grubu koruyan ve savaş alanını kontrol eden özelliklere sahip. Erin orta düzeyde uzaktan hasar veren bir ablamız ve drone'u sayesinde o da savaş alanını kontrol edebiliyor. Alex elindeki koca silahıyla ön saflarda çarpışan bir savaşçı. Meg'se grubun arkasında kalıp tonla hasar verebilen ama dikkatli oynanılmadığında çabuk kırılan bir tip. Her karakterin yeni yeteneklerini açtıkça onlarla oynama tarzınız gittikçe değişiyor ve bu bence harika bir özellik. Arkadaşım sen 8-bit bir oyunsun nasıl içinde bu kadar detay barındırabilirsin?!

Öfkelenmeden çözünüz

FMF sadece adam döverek ilerlediğiniz bir oyun değil kesinlikle. Çözmek için zamanınızın bir bölümü tırtıklayacak Super Computer, Invisible Maze, Chronos Stones gibi bulmacalara da sahip. Bulmacalar çok zor değil ve böyle bir oyunda insan neden bulmaca olduğunu soruyor ama çok eğlenceli ve asla sıkmıyor. Bunları nasıl geçeceğinizi buradan yazmayayım ama takılırsanız bana e-posta atabilirsiniz.

Full Metal Furies'i dilerseniz dört kişiye kadar oynayabiliyorsunuz ve inanın co-op modu tonla eğlence sunuyor. Ben rastgele oyuncularla eşleştim (başka hiçbir arkadaşımda oyun yok, fırk...) ama bir de yakın bir dostumla oynasam muhabbet ederek eğlencenin ikiye katlanacağından eminim. Cellar Door Games'in bir önceki yapımı *Rogue Legacy* çok iyiydi ama *FMF*'de çıtayı iyice yükseltmişler. Mutlaka bakın derim.

+

- Tonla içerik
- Eğlenceli dövüş mekanikleri ve bulmacalar
- Çoklu oyuncu modu çok eğlenceli

−

- İki kişiyseniz aura mekaniği delirtiyor

8



Son Karar

Son zamanlarda oynadığım en iyi bağımsızlardan. Fiyatı pek bağımsız fiyatı olmasa da oynanış, grafik ve müzik açısından beğeneceksiniz.

TÜR: Beat 'em Up | **YAPIM:** Cellar Door Games | **DAĞITIM:** Cellar Door Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 56 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-127-fmf

THE HEALER'S QUEST



Bildiğiniz tüm klişeleri hatırlayın

MERVE AKMAN

Bilen bilir, destek sınıfını oynamak kolay değildir hiçbir oyunda. En iyi ihtimalle görünmezsinizdir, hani hakaret yemiyorsunuzdur belki ama yaptığınız iyi şeyler de görülmez. Olgunluk ister destek oynamak, öyle anlar gelir ki takımınızı taşıdığınız halde bir teşekkür bile almazsınız. Çünkü kimseyi öldürmemişsinizdir ve kimseyi öldürmediyseniz yaptığınız diğer şeyler önemsizdir.

Birileri destek sınıfı karakterlerin bu durumuna çok bozulmuş olmalı ki sırf onlara bir oyun adamış. *Healer's Quest*, isminden anlaşılacağı gibi bir şifacının çıktığı görevi konu alıyor. Böyle deyince tabii ana karakterin şifacı olmasını beklersiniz değil mi? Saçmalamayın, şifacıdan ana karakter mi olurmuş?! Tanky adlı bir tank ana karakterimiz. Hiç hasar vermediğimiz ve işe yaramaz olduğumuz için istemiyor bizi yanında ama bir şekilde takılıyoruz peşine. Huysuz bir ormancı, sapık bir büyücü ve deneyim puanlarına susamış bir okçuyu da toplayıp başlıyoruz maceraya.

Komedi öğeleriyle dolu bir- yok yok, tamamen şakadan oluşan bir yapım *Healer's Quest*. Baştan aşağı komedi öğesi bu oyun, genelde de gözünüze sokuluyor. Komik herhangi bir şey olmayan bir kare gördüğünüzü düşündüğünüzde hemen arka plana, sağa, sola filan bakın. Muhakkak var bir şeyler, kaçırıyorsunuz. Diyeceksiniz ki "Ee, komik bir sürü oyun var, n'apalım?" Ama bakın, öyle bir şey değil bu. Mesela Deadpool'u düşünün, ne kadar geyik ve absürttür değil mi? İşte o kafa, bu oyunun her saniyesine işlenmiş. Daha karakter yaratma ekranında karşılıyor sizi; erkek seçtiğinizde Sakal olan ayar, kadında Göğüs olarak değişiyor. Tıklıyorsunuz ok işaretine, büyüyecek mi ne olacak acaba diye merak edip. Büyümüyor. "Yok, hiç yok, asla yok, gerçekten yok, umarım diğer özelliklere de bu kadar vakit harcıyorsundur..." diye devam ediyor ayarlar. Kadın karakter üzerinden yapılan şakaların haddi hesabı yok zaten. Yukarıda bahsettiğim o sapık arkadaş Murky mesela, partide kadın olmadığı için gelmeyeceğini söylüyor, "İri göğüslü kadının olmadığı bir RYO olamaz, nasılsa birilerini bulurum ben" gibi laflarla savuşturuyor başta (Kadın şifacı seçmiş olsanız bile "göğüssüz" olduğunuz için "gerçek" kadından saymıyor sizi, aah ah!). Az ilerde uzun saçlı (erkek) bir okçu buluyor ve büyücüyü böyle kandırıyorsunuz. Nasıl kafa ama?

Canım!

Görsel olarak tatmin edicilikten hayli uzak buldum şahsen ama aksi gibi öyle bir hevesle bitirdim ki OGZ geçmişimde böyle bir hız görülmedi. Bu sürükleyiciliğin sebebi, her ne kadar bir RYO'dan bahsediyor olsak da hikâye değildi. Hikâye elbette var ama o da bunca geyiğin altında ("çok fazla 'geyik' demişsin" uyarısı yiyeceğim, güzel hayvan ne yapayım) sönük kalıyor doğal olarak. Beni oyuna bağlayan şey daha ziyade oynanış olsa gerek. Yani evet, oyunlarda herhangi bir destek sınıfı oynamışlığım çoktur (kız olduğumdan hep, "beceriksizlik" işte) ama böylesine ilk kez rastladım. Hiç ama hiçbir hasarınız yok, safi desteksiniz. İyileştirme, mana ve buff yetenekleriniz var, sayıca fazla yeteneklerinizden yalnızca 4 tanesiyle savaşa girebiliyorsunuz ne yazık ki. Arka planda, aslında sıra tabanlı gibi görünen sistemden bağımsız şekilde büyülerinizi kullanıyorsunuz, tek limitiniz mana. İlk açılan iyileştirme yeteneği basılı tutarak kullanılıyor, onu sevdiğim için çok geliştirdim ben ama tabii duruma göre değiştirmek gerekiyor yetenekleri. Bunlar temel RYO muhabbetleri gibi duruyor, biliyorum ama oyun gerçekten RYO, onu anlatmak için uzattım lafı.

Evet, ağzına kadar şakalarla dolu ama özünde bildiğiniz gerçek zamanlı, "sıra tabanlısı" rol yapma oyunu. Karmanıza göre değişen yanıtlar, seçiminize göre çeşitlenen olaylar, açabileceğiniz gizli yetenekler bile var. Daha ne olsun?

+

- Karmaya göre değişen diyaloglar
- Sonsuz espriler
- Bilinen tüm RYO elementleri var

−

- Görsellik basit
- Bazı şakaların suyu çıkabiliyor

7



Son Karar

Komik ve saçma şekilde sürükleyici.



Destek rollerinde partisini sırtlayıp asla takdir alamayan dostlar, birleşin!



Bazen çok güzel gelen kafası arada bir de fazla bayabiliyor tabii.



TÜR: RYO | **YAPIM:** Rablo Games | **DAĞITIM:** Rablo Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-healer

PC BUILDING SIMULATOR

Her adımda bir GPU ile

SARP KÜRKCÜ

Sırasıyla ABD dolarının 4, Euro'nun 5, benzinin 6 olduğu bugünlerde siz de bir şeyler almak yerine ekrandan görsel koklamaya çalışıyorsanız, teknoloji yönünden ihtiyacınızı PC Building Simulator'la giderebilirsiniz. Cep telefonlarının RAM piyasasını, kripto paraların da GPU'ları öldürdüğü günümüzde bizim ekonomimiz düzgün olsa bile işler sarpa sarmış durumda. O nedenle gelin, en tatlı Titan X'leri birbirine burada çarpıştırın. Hem 3D Mark'ın Time Spy demosu neyinize yetmiyor ki?

Benim kasa "su casa"

Bir bilgisayar inşa etmek en büyük keyifleriniz arasındaysa, PCBS tam sizlik bir oyun. Yelpazenin öbür ucunda, bir bilgisayar kasası toplamaktan delicesine korkuyorsanız da PCBS yine tam sizlik bir oyun. Bu iki alakasız gibi gözüken noktanın birleştiği yer bu oyun işte.

PCBS aslında bir eğitim simülasyonu gibi. Her şeyin en güçlüsünü isteyen genç arkadaşınız da, bilgisayarın hangi parçası ne işe yarar bilmeyen kardeşiniz de bu oyundan çok şey öğrenebilirler.

Anlaşmalı olunan MSI, Cooler Master, Corshair, Seagate gibi birçok firmanın birebir modelleri oyunda var. AMD ya da Nvidia, Core-i ya da Ryzen fark etmez. Çeşit çeşit kasa, CPU, GPU, RAM, disk emrinize amade. Bunları önce eğitim kısmında tanımlıyor, oyunun temel takma / çıkarma kontrollerine alışıyorsunuz. Sonrasındaysa iki ana yolunuz var ilerleyebileceğiniz: Serbest İnşa ve Kariyer. Serbest İnşa, adından da anlaşılabileceği üzere kafanıza göre takılabileceğiniz bir yer. Sınırlama yok.

Kariyerse amcanızın bıraktığı bilgisayar dükkânını 15 dolar içeride devralmanız üstünden ilerliyor. İlk işiniz, bilgisayardan virüs temizlemek. Ama işler gittikçe ciddileşiyor, sıfırdan kasa topladığınız görevlere kadar ilerliyorsunuz. Her görevin irili ufaklı koşulları var, malları aldığınızda kargo ücretine göre teslimat süresi var, ikinci el pazarda güzel teklifler var, doğru donanımları tespit etmek için çeşit çeşit programlar var... Yani oyun bayağı kapsamlı.



Gerçek simülasyon deneyimi için kasayı açtığınızda yerden toz alıp burnunuza çekin.

Üstelik, bir kaptırdınız mı kafanızı kaldırmak da zor. Kasa geliyor, RAM'i bozuk. İster aynı maldan alın, ister elinizde kullanılmış daha düşük frekanslı bir tanesini takıp yollayıverin. Ya da gönlünüzden kopuyorsa ekstra temizleyin kasayı. Birkaç da program kurun. Hayrına işte, ne güzel. Bu tür konularda oyun herhangi bir ahlaki çizgi çekmiyor (ve bilgisayarcıya kasa teslim etmenin ne çirkin bir şey olabileceğini de gözler önüne seriyor). Çekmeli mi? Aslında evet. Ama erken erişim olmasına veriyorum bu ihmalkârlığı.

Donanımlara müdahale beklediğinizden daha etkileşimli ama bir noktada da yeteri kadar fazla olmadığından şikâyet edebilirsiniz. Mesela bir HDD'yi çıkarmak için kapağı açıyor, kızağı çekiyor, kabloları tek tek çıkarıyor ve değiştiriyorsunuz. Önce kızağı itserseniz kapak kapanmıyor. Ya da kabloları çıkarırken göremezseniz zorlanıyorsunuz. Ama yetersizlik kendi kablo düzenlerinizi yapamamada başlıyor. Beni çok etkilemedi ama bunu arayan insanları anlayabiliyorum.

Az ucuzu yok mu bunun?

Bence oyunun en büyük eksisi bizi çok sıkıcı işlere mahkûm bırakması ve bunun çözümü için çok para istemesi. Kablolar otomatik mi takılsın (fare, klavye, güç ve ekran)? O zaman verin 2.000 dolar. İşlerden ortalama 75-150 arasında kaldığı düşünülürse bu paralar önemli. Benzer durum vidalar, kasa içi kablolar gibi konuların çözümü için de geçerli. Oyuncuyu oyunda tutmak için bu tür kolaylıkların fiyatını yüksek tutmak doğru bir çözüm gibi gelmiyor. Farklı görev ve bilgisayar çeşitleri daha fazla heyecan katıyor ki zaten, vidaları daha hızlı sıkmak değil nihai amaç yani.

PCBS bence bilgisayarı merak eden herkesin birkaç el oynaması gereken bir oyun. Tabii gerçek kasayı inşa etmenin o keyfi ve heyecanı (aynı zamanda saç baş yolması) yok. Ama son 15-20 yılda inşa ettiğim 10+ kasada sürecin ne kadar kolaylaştığına da şahit oldum. İnsanların böyle bir hobiye sahip olması için PCBS de güzel bir girizgâh gibi.



İpucu

- Oyunda vidaları çıkarmak için sol tuşa basılı tutun, fareyi vidalar arasında gezdirin. Bas bırak yapmanıza gerek yok.
- İşiniz bitince kabloları sökmeyin, kasayı kaldırınca otomatik sökülüyorlar.
- Sorun bulmanız gerektiğinde bilgisayar açılmıyorsa önce PSU'ya, sonra anakarta bakın.
- Bir gün "Do Get Back To Me" başlıklı spam-vari bir mail alacaksınız. O gerçek.
- Süresiz görevler 2 hafta bekleseler de bir şey olmuyor. İkinci el parça için kenarda durabilir kasalar.
- N'olur RAM'lerde dual channel'a dikkat edin. Bir götürüsü yok da, yazık yahu kasa sahibine!

+

- Sistemi yormayan bir oyun
- Lisanslı ürünler çok cici
- Kendini oynattırmayı başarıyor

−

- Temel ihtiyaçları hedef yapmak olmamış
- Kimi kablolara ulaşmak çok zor
- Kıyas programını azıcık ucuzlatın be!

Son Karar

150 dolara getaa çalıştıran makine yapılıp yapılmadığını denemek için güzel bir yol.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Claudiu Kiss | **DAĞITIM:** The Irregular Corporation | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-pbs



HER MAJESTY'S SPIFFING

Kraliçenin uzay seferi



Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere, ilkbahar mevsiminin tadını çıkarın.

Edebiyat ve sinemada popüler konulardan bilimkurgu ve komedinin ortaklığı, ilk bakışta ciddiyet ile gırgır nasıl bir arada sunulur ki diye düşündürse de, hep ilginç gelmiştir bana.

Önce beş çayımızı içelim

Birkaç ay önce, buradan tekrar teşekkür ettiğim okuyucu dostumuz M. Emre Muştu'nun önerdiği, *Her Majesty's Spiffing* de bilimkurgunun ince bir mizahla ustalıkla buluştuğu, eğlenceli bir macera oyunu. Oyun türü olarak tıkla - ilerle - bulmaca çöz şeklinde, klasik bir macera oyunu kendisi. *King's Quest*'i ve *Deponia* serisini andırıyor oynanış ve atmosfer olarak. PC dışında yeni nesil konsollar ve iOS platformlarında oynamak da mümkün. Yapımcı Billy Goat Entertainment, Kuzey İrlanda'dan, bağımsız ve küçük bir stüdyo. Tasarımcı arkadaşların oyun boyunca yaptığı gibi muziplik yaparak, tek cümlede özetleseydim "uzayda geçen, bolca gönderme ve esprilerle donatılmış bir parodi" derdim *Her Majesty's Spiffing* için.

Konuya gelirsek; İngiltere'nin Brexit'le AB'den ayrılmasının ardından, Kraliçe 2. Elizabeth uzaya açılmayı kafasına koyar, ellerindeki teknolojiyi kullanarak astronotları evrende keşfedilmemiş gezegenlere Britanya bayrağını dikmekle görevlendirir. Ve yaklaşık iki saatlik eğlenceli macera, uzay gemimizin kokpitinde başlar. "İki saatlik" yazdım oyun süresi için, yanlış okumadınız, tüm eşya - kapı - dolap - ıvır zıvıra tıklayıp, yönettiğimiz Kaptan English'in çocuksu ve komik yorumlarını tek tek dinleseniz de, maceramız iki - üç saat içerisinde bitiyor. Kısalığının dışında, beklediğimden daha keyifli bir oyun deneyimi yaşadığımı söyleyebilirim. Seslendirmeler başarılı, bulmacaların çoğu tam olması gereken düzeyde geldi bana. Bir ikisi hariç karmaşık, "ohoo, suyunun suyu" dedirten bulmaca veya bölümle karşılaşmadım.

Esprilerle, uzay ve bilimkurgu klasiklerine, günümüz popüler kültür dünyası ve oyuncu camiasına göndermelerle dolu bir yapım *Her Majesty's Spiffing*. "Spiffing"in açılımı "Special Planetary Investigative Force for Inhabiting New Galaxies" zaten, kulağa fiilin mastar hali gibi gelen bir kelime. Bu komik oyunun tek hüzünlü, üzücü tarafı, yapımcı firmanın "biz küçük bir stüdyoyuz, eğer satışlar iyi giderse devam bölümlerini yapacağız" şeklindeki açıklamaları. Kaptan English ve Galli yardımcısı Jones'un renkli, muzip uzay maceralarına devam etmek isterdim tabii, başka oyunlarda eğlence ve macera arayacağım anlaşılan.



Kraliçem, bize bu oyunun devamını bahsedebilir misiniz ltf?

TÜR: Macera | **YAPIM:** Billy Goat Entertainment | **DAĞITIM:** Billy Goat Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam), 18 TL (App Store), 30 TL (XBL), 10 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-127-spif

7

Son Karar

Kısa sürmesi dışında bir eksiği bulunmayan, gülümseten, sevimli atmosfere sahip bir macera oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1987 yapımı bir film seyrettim bu ay: Spaceballs. Başrollerde Mel Brooks, John Candy ve Bill Pullman gibi ünlü oyuncular var. Yıldız Savaşları, Yaratık ve Uzay Yolu gibi klasiklerle ilgili türlü gönderme ve esprilerle dolu, şamatalı bir komedi, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. Battletech (PC)
2. Dirt 4 (PC)
3. GTA 5 (PC)
4. NBA 2K18 (PS4)
5. The Sims 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. Detroit: Become Human (PS4)
2. State of Decay 2 (PC)
3. The Last of Us 2 (PS4)
4. House Flipper (PC)
5. Red Dead Redemption 2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HIZLI OYNANIŞI VE TABİRİ CAİZSE HAYVANLIĞI TEMSİL EDEN GOD OF WAR'UN, STRATEJİK OYNANIŞA VE DAHA BİR İNSANSILIĞA GEÇİŞ YAPARAK GERİ DÖNMESİ, 2000'LER VE 2010'LAR ARASINDAKİ OYUN TRENDLERİ FARKININ GÖSTERGESİ GİBİ DE BİR YANDAN.

FPS (First Person Shooter)



FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.



Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.



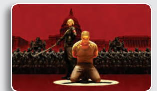
Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rereró ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.



Dishonored: Death of the Outsider
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!



Klasik

System Shock 2
PC
BioShock, Dishonored gibi "farklı" FPS'lere sahipsek System Shock 2'ye çok şey borçluyuz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



KINGDOM COME: DELIVERANCE
PC, PS4, X-ONE
"Büyüsüz, canavarsız rol yapma oyunu mu olurmuş?" demeyin. Eğer bug'lardan illallah etmezseniz Orta Çağ'da bir "hiç kimse" olmanın tadına doyamayacaksınız. Milyon tane göreve milyon şekilde yaklaşabildiğiniz, tam teşekküllü bir RYO Kingdom Come: Deliverance. Doğu Avrupalılar bu işi biliyor.



Final Fantasy XV
PC, PS4, X-One
PC'ye de bu kadar derli toplu bir şekilde çıkmışken oynamamak olmaz.



Monster Hunter: World
PS4, X-One
Komple bambaşka silahlar, inanılmaz tok bir aksiyon, geliştirecek milyon şey, alınabilecek milyon görev...



Yeni

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
PC, PS4
Naifliğiyle gönlünüzü kazanacağı garanti. Biraz fazla grinding istiyor ama katlanılır artık, ne yapalım...



Divinity: Original Sin 2
PC
Masaüstü FRP'lerin yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur!



Yeni

Healer's Quest
PC
Başkarakter değil, sadece "işe yaramaz" bir şifacı olduğunuz, her karesi ayrı geyik, mini bir RYO.



Klasik

Icewind Dale II
PC
Kitapların buz gibi atmosferini yaşamak için Icewind Dale 1'i değil 2'yi seçin!

AKSİYON

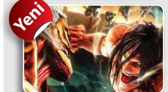
Yeni



GOD OF WAR
PS4
Yunanistan'da kafasını ezecek tanrı kalmayınca Kuzey'e vurdu kendisini Kratos. Bu yeni God of War sadece mekânıyla değil, türüyle, tarzıyla, her şeyiyle çok başka bir şey olmuş. Hâlâ öfkeli, hâlâ sert ancak öte yandan daha bir insancıl. Dev bir markanın diriltilmesi işi ancak bu kadar iyi kotarılabilirdi.



Assassin's Creed Origins
PC, PS4, X-One
Bir yıl ara vermek ve hikâyenin, Kardeşlik'in köklerine dönmek seriye müthiş yaramış.



Yeni

Attack on Titan 2
PC, PS4, X-One, Switch, Vita
Bu kadar şahane anime uyarlamalarına her zaman rastlanmıyor. AoT seviyorsanız kesin denemelisiniz.

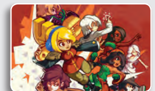


Yeni

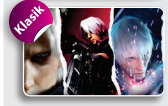
Full Metal Furies
PC, X-One
Rogue Legacy'nin yapımcıları bu sefer kendilerini iyice aşmış, 2D aksiyon nasıl yapılır dersi vermiş.



Super Mario Odyssey
Switch
Her yerde peşine takılınası bir şey, her yerde farklı bir çekicilik ve bitmek tükenmek bilmeyen eğlence.



Iconoclasts
PC, PS4, Vita
Sakın ha sıradan bir pikselize oyun olarak algılama hatasına düşmeyiniz. Çok değerli bir hazine Iconoclasts.



Klasik

Devil May Cry - HD Collection
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Daha önce oynayanlar için yeni pek bir şey yok, oynamayanlarsa bizce Dante'yle bir tanışsın.

Nintendo uzuun bir aradan sonra Türkiye'ye geri döndü. Geç mi kaldı, iyi mi yaptı, nedir yorumunuz?

1. *Çok geç kaldı. Zira ülkemizde "Nintendo sadece çocuklar içindir" gibi yerleşmiş bir önyargı var ne yazık ki. - EMRE S.*
2. *Oyun fiyatlarının daha iyi olacağına dair umudum yok ama yine de ben sevindim. - İPEK*
3. *Oyun fiyatlarından sonra "geldikleri gibi giderler" oldu benim yorumum. - MERT*
4. *Erken geldiler ya, euro 10 lira olunca gelselerdi... - EGE*
5. *Vallahi ben Switch'e çok güvenerek almış ve memnun kitledenim. Herkes oynayıp görsün oyunları isterim o yüzden süpersonik oldu. - EREN E.*

30 sezon sonra The Simpsons bitiyor. Uzun yıllar sıkılmadan izlenir(di) dediğiniz bir TV serisi?

1. *Friends desem çok mu klişe olur? İzlerdim ben ya... - SABRİ*
2. *Bence tüm zamanların en iyi dizilerinden olan The Wire ,50 sezon olsa ayıla bayıla izlerdim valla. Supernatural ikinci :P - ESER*
3. *Ben de Friends diyeceğim. 10 sezonu kaç defa tekrar tekrar izledim, hatırlamıyorum. Daha olsa daha da izlerdim. - BİLLUR*
4. *Six Feet Under. Ölüm teması asla eskimezdi sonuçta :) - İPEK*
5. *Böyle konular açılınca benim gözüm sulanıyor hep, Firefly kaçtı demek zorunda kalıyorum :(- CAN*

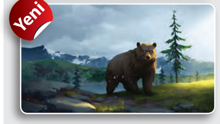
Nihayet Cyberpunk'ı görecekmişiz E3'te. Oyuna 10 Witcher üzerinden kaç Witcher heyecan yapmalıyız?

1. *Cyberpunk için ormanda 9 Witcher, 1 Roach gücündedir derler. Benim heyecanım da bununla orantılı. - ESER*
2. *7,5 heyecandayım ben şimdilik ama videodan sonra atlarız tabii hype trenine hemen. - EREN E.*
3. *Tamamen ilgisiz biçimde bekleyince gördüklerimden daha çok heyecanlandığım için zerre heyecan taşımıyorum gönlümde. - TARIK*
4. *Kojima'nın Metal Gear haricindeki oyunlarının çok ilgi görmemesi gibi, fazla heveslenmeyin derim. - EMRE S.*
5. *CD Projekt'e puanım 10 Witcher üzerinden 2077. - CAN*

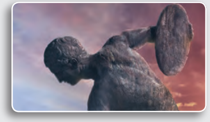
STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



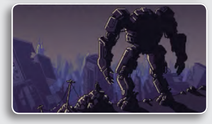
Northgard
PC
Erken erişimden çıkan Northgard, kuzey havası severlere çok uzun vadeli olmayan, keyifli bir tecrübe sunuyor.



Civilization VI: Rise & Fall
PC
Civilization VI'nın kronik sıkıntılarına dokunmuyor ama çok mantılı ve cuk oturan yeniliklerle dolu.



Surviving Mars
PC, PS4, X-One
Paradox Interactive'in alıştığımız kalitesini tam olarak yakalayamasa da Mars'ta koloni kurma meraklılarını alıp götürecektir.

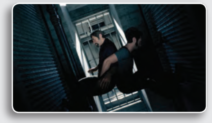


Into the Breach
PC
FTL'in yapımcısından bir diğer bağımsız efsanesi bekliyorduysanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz ama yine de özgün ve keyifli.

ÇOK OYUNCULU



Sea of Thieves
PC, X-One
Bir şeyleri geliştirme oyunu değil. Öte yandan 4 kişi yelkenleri açıp maceraya atılmak size çekici geliyorsa da bayılırsınız.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.



Frantics
PS4
4 kişilik bir arkadaş grubuysanız ve aranızın bozulmasını istiyorsanız süper eğlenceli mini oyunlarla dolu Frantics aradığınız şey.

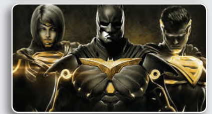


Knowledge is Power
PS4
Soruları güzel, sunumu ve yan atraksiyonları neşeli, yapısı basit ve çok keyifli bir bilgi yarışması.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Dragon Ball: FighterZ
PC, PS4, X-One
Arc System Works dövüş oyunu yapmayı biliyor ve anladık ki Dragon Ball da tam onların kalemiymiş.



Injustice 2
PC, PS4, X-One
2017'nin en iyi dövüş oyunu seçtiğimiz Injustice 2, yeni çıkan Legendary Edition'ıyla daha da tercih edilesi hale geldi.



Farm Manager 2018
PC
Çok fazla insanda olan ama faaliyete pek dökülemeyen "bir çiftliğim olsa, ekin ekip hayvan baksam" hayalini yaşamak için.



Demolish & Build 2018
PC
Balyoz, kepçe, ne bulursanız alın ve binalara girişin! Süper stres atma yöntemi. Ne, inşa etme de mi var? Kim takar?!

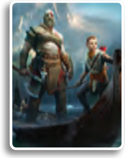


Burnout Paradise
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni çıkan Remastered versiyonunun öyle aman aman bir numarası yok ama oyunun özü öyle sağlam ki kolay kolay eskimez.

AYIN ALTIN OYUNLARI



CANDLEMAN



GOD OF WAR

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

PUBG, Rust, H1Z1, The Forest derken bir diğer erken erişim fenomeni Conan Exiles da tam sürüme çıkmayı başarıyor.

Mayıs '18	
Total War Saga: Thrones of Britannia	3 Mayıs
Pillars of Eternity II: Deadfire	8 Mayıs
Conan Exiles	8 Mayıs
Little Witch Academia: Chamber of Time	15 Mayıs
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	18 Mayıs
The Elder Scrolls Online: Summerset	21 Mayıs
State of Decay 2	22 Mayıs
Runner3	22 Mayıs
Dark Souls Remastered	25 Mayıs
Detroit: Become Human	25 Mayıs
Street Fighter - 30th Anniversary Collection	27 Mayıs
Haziran '18	
Onrush	5 Haziran
Vampyr	5 Haziran
Jurassic World: Evolution	12 Haziran
Lego: The Incredibles	13 Haziran
Mario Tennis Aces	22 Haziran
The Crew 2	29 Haziran



SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Doom VFR
Vive
Yani tabii çekici VR'da Doom oynamak, bildiğimiz Doom'u kopyalayıp yapıştırmamaları, yeni oyun yapmaları da güzel ama...



Fallout 4 VR
Vive
Başka VR oyunlarının uzun zaman önce çözdüğü sorunları barındırsa da hey! Fallout 4 diyorum! VR diyorum!

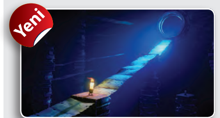


The Elder Scrolls V: Skyrim VR
PSVR
PSVR'a özgü olduğu için düşük çözünürlük problemi var ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum! (deja vu yaşadınız, çaktırmayın)

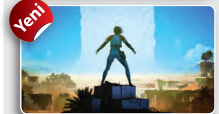


L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

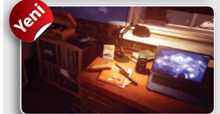
MACERA & BULMACA



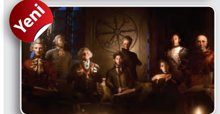
Candleman
PC, X-One
Işık ve gölge mekaniklerini iyi kullanan oyunlar gördük ama bu kadar güzelini görmedik. Yılın gizli cevherlerinden.



Q.U.B.E. 2
PC
Her ne kadar gizem ve hikâye unsurları bakımından öncülünün gerisinde kalsa da bulmacalarının kompleksliği ve görselliği muazzam.



Marie's Room
PC
Çok kısa ve oynanış namına çok da bir şey sunmuyor, yine de ufaktan bir Life is Strange tadı vermeyi de başarıyor. Ha, ücretsiz bir de.

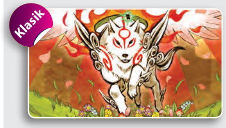


The Council - Ep.1
PC, PS4, X-One
Gizemli öyküsü, ilginç karakterleri, olayı bambaşka yerlere götüren seçim şanslarıyla çok iyi bir başlangıç yaptı.

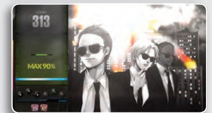


Inked
PC
Bambaşka bir tadı olan bağımsız bir bulmaca oyunu. Çizimlerin içinde yolumuzu bulmaya çalışıyoruz ama çizerimiz de işe burnunu bolca sokuyor.

BİR GARİP OYUN



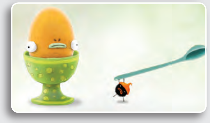
Okami HD
PC, PS4, X-One
"Bir kurt olup fırçanızla etrafı boyayarak bulmacalar çözdüğünüz bir oyun ne kadar iyi olabilir?" diyorsanız cevabı: Oyun tarihine adını yazdırabilecek kadar.



DJMax Respect
PS4
Tek yaptığınız doğru anda doğru tuşa basmak ama öldürürcesine zor, rüyalarınıza girecek kadar bağımlılık yapıcı.



Minit
PC, PS4, X-One
Gri tonlarının bile olmadığı, tamamen siyah beyaz bu oyunun ne kadar şahane bir mizah ve ne kadar yaratıcı mekanikler içerdiğine şaşırırsınız.



Chuchel
PC, PS4, X-One
Oyun değil denemez ama stand up gösterisi demek daha mı doğru olur acaba? Arızalık seviyesi kafanızı yakabilir.



A Fine Mess
PC
Değer Deniz'in anısına hazırlanmış, kusurları olan ama bu kusurların çok da önemli olmadığı, özel bir saygı duruşu.

DEADPOOL 2

GRUP KURUM KOMEDİSİ

ONUR KAYA



2016 senesinin hit karakteri Deadpool'un, yanına arkadaşlarını da alıp dönmesine çok az kaldı. Filmin ilki kadar başarılı olup olamayacağı tahminlerinize bir çerçeve kazandıralım o zaman. Kreatif anlaşmazlıklar yüzünden yönetmen değiştiren devam filminin ilk *Deadpool*'dan, fragmanları izlediyseniz fark etmiş olmanız muhtemel, en büyük farkı hiçbir şekilde elini korkak alıştırmamış ve prodüksiyon bütçesi olarak da mütevazı takılmayan bir film olması. X-Force ile X-Men evreninde çok çok önemli bir yeri olan Cable'ı tanıtacak ve bunu yaparken diğer filmler ve evrenlerle bol bol dalga geçecek. Bu kadarını gördük, bu kadarına güvenimiz tam, izlerken bizi gülmekten kırıp geçirecek bir film geldiği garanti. Peki, yönetmen kaybının getirdiği şüphenin de ötesinde, sallantıda olan noktalar neler?

BU ADAMLAR KİM? BU ADAMLAR NEREYE BAKIYOR?

Filmin sallantılı noktası aslında bir yerde X-Force'u içinde barındırış şekli. Ryan Reynolds ve kankaları, anladığım kadarıyla Fox'un bütçe desteğini arkalarına almış olmalarına rağmen salaş ve ciddiyetsiz takılmaya niyetli ve bu güzel bir şey. Aşırıya kaçma ihtimallerinin varlığıysa unutulmaması gereken bir durum. Filmin bir ara, test gösterimi sonrası tekrar çekim sürecine girdiğini biliyoruz. Size internette dolaşan, test gösterimiyle alakalı bir dedikoduyu anlatayım: Söylenene göre filmin ilk versiyonunda biri belirli biri belirsiz iki büyük sıkıntı varmış. Fragmanlardaki X-Force üyesi karakterleri X-Men bilen eş dosta sorduysanız, kafa kaşıdıklarını görme ihtimaliniz yüksek. Çünkü kullanılan karakterlerin geneli, gerçekten çizgi romanlarda şöyle böyle gözüken ve arkalarında üzerine herhangi bir marka





kurmaya değecek kaynak materyal bulundurmayan karakterler. Surge? Bedlam? Filmde gönüllerimizin tombulu Julian Dennison'ın canlandırdığı Firefist? X-Force deyince akla gelen karakterler değil bunlar. İşte filmin ilk büyük sıkıntısı, ilk versiyonda, fragmanda gördüğümüz uçaktan atlama sahnesinde, komedi yapmak için Domino harici tüm X-Force üyelerini öldürmeleriymiş. İkinci, daha büyük olan ve ne olduğunu öğrenemediğimiz durumsa filmin bir noktada insanları ters köşe yapmak için "sıkıntılı" bir sürpriz yapmasıymış. Tekrar çekimlerin X-Force takımını kurtardığı ancak diğer kısımda bir değişiklik yapılmadığı söyleniyor. Stüdyonun bu konuda yaptığı açıklamaysa, beğeni toplayan Domino ve Cable için daha fazla sahne eklendiği yönünde idi.

ELEŞTİRİ VE DOZU

İlk filmin yönetmeni T.J. Miller'ın Ryan Reynolds'la anlaşamayıp ayrılma sebebi, onun büyük bir film yapmak istemesi ama Reynolds'ın filmi salaş tutmak istemesiydi. Bu durumu göz önüne aldığımızda, kreatif ekipteki farkın yanı sıra ucuz takılıp süper kahraman klişelerine verip veriştirme takıntısıyla fazla ileri gitmiş olma ihtimalleri geliyor akla. Konu *Deadpool* olunca ileri gitmek ne kadar sorun olabilir diye düşünüyor insan elbet ancak Fox-Disney birleşmesi gerçekleşir de haklar Marvel'a geçerse, muhtemelen *Deadpool* sıfırlanmadan olduğu gibi devam edecektir. Bu noktada verilen saçma bir karar, filmin bireysel kalitesinin yanında serinin Disney içindeki devamlılığını tehlikeye atabilir, devamlılığı görmezden gelmek veya silmek de kabak tadı verebilir.

Böyle sırf filmin patlama şansına odaklanınca beklentim yokmuş gibi oldu ancak durum bu değil aslında. Her şeye rağmen kesinlikle eğlenmeden çıkacağımız bir film olmasına ihtimal vermiyorum. Espriler gırla, fragmandaki DC esprisine haykırarak güldüm, geldiğince koşa koşa gideceğim yani.

FİLMİN KÖTÜSÜ KİM?

Deadpool 2'nin en büyük gizemi ilginç bir şekilde bu. Çoğu film tanıtım sürecinde "ahanda kötümüz bu" diye göğsünü gererken Deadpool bunu yapmadan geliyor. Wade filmin büyük bir kısmında Cable'la uğraşacak ancak henüz ne derece bir role sahip olduğunu bilemediğimiz bu karakterler de filmde:

BLACK TOM CASSIDY:
Bu arkadaş, Claremont dönemi X-Men'in en sağlam olmasa bile en eski kötülerinden. Kendisi Banshee olarak bildiğimiz, Deadpool'un bir dönem aşkı Siryn'in babası olan Sean Cassidy'nin kuzeni. Siryn'i yetiştiren kişi de aynı zamanda. Deadpool'la bolca karşılaştığı oldu. Çizgi romanlarda ilk çıktığı macerada Juggernaut'la iş birliği yapıyordu ve kendisiyle yakın dostlardı. Jack Kesy tarafından canlandırılacak. Cable'ın aslında kötü bir karakter olmadığı düşünüldüğünde taşın altından çıkacak kişi kendisi olabilir. Filmde onaylandı ancak fragmanlarda kendisini hiç görmedik.

JUGGERNAUT:
Bu arkadaşı X3: Last Stand filminden hatırlıyor olabilirsiniz. Kendisi Charles Xavier'in üvey kardeşi ve ona kin besleyen bir karakter. X3'te portre edilişinin aksine bir mutant değil, normal bir insan ve gücünü doğaüstü bir mücevher olan Crimson Gem of Cyttorak'tan alıyor. Cyttorak denen (dediğime bakmayın isminin nasıl okunduğunu bilen kimse yok) aşırı güçlü bir iblis tanrının yeryüzündeki avatarı rolünde (ilginç bilgi: Doctor Strange'in filmlerde kullandığı kızıl renkli büyünün ismi Crimson Bands of Cyttorak diye geçer). Orijinal beşlinin ardından gelen yeni X-Men takımını tecrübesiz hallerinde aynı anda pataklamışlığı var. Filmde tıpkı Colossus gibi tamamen CGI bir karakter olarak bulunacağı konuşuluyor, son fragmanda yarım saniyelik bir sahnede Colossus'u bir şeye yumruk atarken görüyoruz. Bu muhtemelen Juggernaut. Filmde olduğu resmi ağızdan onaylanmadı ama kesin gibi bir şey.







Hermione granger

Gizli ve ukala kahraman

İpek Atam

★ wingardium leviosa ★ alohomora ★ oculus reparo ★ petrificus totalus ★ lumos solem ★ finite incantatem ★ expecto patronum ★

Gerçek olmasını, oturup konuşabilmeyi, arkadaş hatta sevgili olabilmeyi çok istediğimiz kurgu karakterler vardır. Kurgu olmasına üzülür, karakterin yaratıcısına da imreniriz içten içe... İşte, imkân olsa anında geçiş yapmak isteyeceğim Harry Potter evreninde, J.K. Rowling'in kurguladığı muhteşem karakterlerden biri olan Hermione de gerçek olmasını istediğim karakterler arasında benim için. Bu sayfa boyunca romanların arasından çıkaracak ve gerçek bir insanmışçasına anlatacağım onu (Belki bir gün karşılaşırız hem, kim bilir?).

Tam adıyla Hermione Jean Granger, 19 Eylül 1979 tarihinde, Muggle bir ailenin kızı olarak dünyaya gelir. Büyü yeteneği ortaya çıktığındaysa ailesi, -Muggle bir aileden beklenenin aksine- bunu yok saymaz ve Hermione'yi Hogwarts'a yollamakta tereddüt etmez. Hogwarts'taki ilk senesinde, inekliği ve ukalalığı sebebiyle başlarda Harry ve Ron tarafından pek sevilmemiş olsa da, bu inekliği Harry'nin Felsefe Taşı hakkında bilgi sahibi olmasına vesile olunca, seri boyunca asla ayrılmayacak üçlünün temelleri atılır.

Hermoine, zekâsı, bilgiye ve öğrenmeye olan açıklığıyla üçlünün beynidir. Rasyoneldir, söylentilere, hayaletlere inanmaz (hayaletler gerçekten var ama çaktırmayın şimdi). Kanıtlanabilir ve uygulanabilir bilginin peşindedir. Bu sebeple iksir yapımında ve büyü uygulamalarında çok başarılıyken, kehanet dersini hiç sevmez. Her mükemmeliyetçi insan gibi, en büyük korkusu (böcürt'ü) başarısız olmaktır. Tedbiri asla elden bırakmaz, çantasında çeşit çeşit iksir ve nesne bulundurur, karşılaştıkları zor durumlarda ne yapılması gerektiğini bilen ve genellikle üçlüyü kurtaran kişi olur. Voldemort iyice güç kazandığında, Dumbledore Ordusu'nun kurulmasına önayak olan da yine odur. Hatta iddia ediyorum: Voldemort'la ilgili gerçeklerin ortaya çıkmasında ve Hortkuluk avında Hermione'nin "akademik" yardımları olmasa, Voldemort asla yenilemezdi. Hermione, -hem gerçek hem mecazi anlamda- kilitleri açan, çok sevdiği ansiklopedilerden öğrendiği (Harry ve Ron'un "gereksiz bilgiler" diye küçümsediği) bilgileri doğru yerde, doğru şekilde kullanarak üçlüyü ittiren güç olmuştur. Tam anlamıyla serinin gizli kahramanıdır.

Hermione üçlünün beyni olduğu kadar kalbidir de. Voldemort'la olan savaşında umudunu kaybettiği, Voldemort'a zihnini kapatamadığı anlarda Harry'yi azarlamaktan çekinmeyen, ona cesaret veren (ve asla Harry kadar cesur olmadığını da kabul eden), Harry ve Ron'un çocukça kavgalarında, aralarındaki tek olgun karakter olarak akıllarını başlarına getiren, mumla aranan o arkadaştır. Hogwarts'taki ilk senesinden Voldemort'la yaşanan kaçınılmaz son savaşa dek, iki oğlanın arasında adeta bir sabır küpü olması da takdir edilesidir. Harry ve Ron'un bilgisizlikten, tembellikten, bazen de yalnızca bakış açısı sebebiyle göremedikleri noktaları sabırla onlara anlatmış, yine bu iki tepkisel oğlanın bir an önce harekete geçmek istedikleri durumlarda onları durdurmuş, mantığa davet etmiş ve çoğu zaman "Biraz düşünerek hareket etmeye ne dersiniz?" minvalinde isyankâr serzenişler içinde olmuştur. Hermione'nin seri boyunca hiç yakın bir kız arkadaşı olmadığından, ara sıra bunun yalnızlığını çektiğini düşünüp üzülüyorum, itiraf edeyim bu noktada.

Harry Potter evreni de ırkçılık ve ayrımcılıktan muaf değildir. Safkan olmayan ve Muggle ailelerden doğmuş olan büyücülerin "Bulanık" diye aşağılandığı bu evrende, Hermione de "Bulanık"lar arasındadır. Bunun (ve elbette muhteşem karakterinin) da etkisiyle azınlık olan ve ezilen her türlü canlı için içtenlikle üzülerek onlara yardım etmeye çalışır. Hipogrif Şahgaga'yı infazdan kurtarmış, hiç kimsenin istemediği huysuz kedi Crookshanks'i evcil hayvanı olarak almış, ev cinlerinin köleliğine dayanamadığı için Ev Cini Refahını İlerletme Topluluğu'nu (E.R.İ.T.) kurmuştur.

Seri boyunca hep ön planda gözükse de Harry'nin asla "kahraman" olmadığını, kusurları olduğunu ve hata yapabildiğini serinin müdavimleri bilir. Bu sebeple iyi ve kötünün kesin çizgilerle ayrıldığı, her şeye gücü yeten bir süper kahramanın olduğu bir hikâye değil, daha çok sevgi ve nefretin oluşturduğu bir hikâyedir bu. Harry'nin aldığı güç, etrafındaki sevgi ve destek sarmalından gelir ve Hermione bu sarmalın en büyük parçasıdır. "Dırdırcı, çok bilmiş ve itici" bularak sevmeyenler var ama, Hermione hepimizin ihtiyaç duyduğu o her şeyi bilen, bizim yerimize de düşünen arkadaştır. Onsuz bir Harry düşünülemez.



ufak notlar

★ Anne ve babasını Voldemort'tan korumak için, hafıza büyüsüyle isimlerini değiştirmiş, Avustralya'ya taşınmak 'istemelerini' sağlamış ve... kendisini de hafızalarından silerek anne ve babasına bir kızları olduğunu unutturmuştur.

★ Patronus'u su samurudur, ancak Patronus büyüsünde pek iyi olduğu söylenemez. Aynı şekilde büyücü satrancında ve süpürgeyle uçmakta da pek becerikli değildir.

★ İsmi Shakespeare'in Winter's Tale oyunundaki kraliçeden esinlenilmiştir.

★ Bellatrix'in Cruciatus lanetine olağanüstü bir dayanıklılık sergileyerek, zeki olduğu kadar fiziksel ve duygusal olarak da güçlü olduğunu dosta düşmana göstermiştir.

The Cranberries

DOLORES O'RIORDAN

"We all will depart and decay. And we all will return to a better place..."

İpek Atam

Ölüm var, ama fotoğraflarda, video ve ses kayıtlarında yok. Bir yerlere kaçıp gidiyor söz konusu "o anı" kaydetmek olduğunda. Hele dünyaca ünlü bir insan öldükten sonra, bir yerlerden sesini duymaya, fotoğraflarıyla karşılaşmaya devam ediyoruz. Dolores'in sesi de ara sıra kulağımıza gelmeye devam edecek, her ne kadar ben ani gidişi sonrasında dinlemekten kaçsam da...

Dolores O'Riordan, 6 Eylül 1971'de İrlanda'nın Limerick şehrinde geldi şöyle bir değip geçeceği dünyaya. Kısa süreliğine kaldı burada ama çok insana dokundu. Onlardan biri de benim. Ergenlik yıllarımda dinlemeye başladığım ilk yabancı müziğin sesiydi Dolores. 1990 yılında solist arayan Cranberries grubuna başvuru yaptı ve hemen seçildi. Nasıl seçilmesindi ki zaten? Eşsiz, büyüleyici, ruhani bir sesi vardı.

Dolores, Cranberries'in yalnızca solisti değil, hemen hemen her şeyi oldu aslında. Şarkı sözlerini yazan, bestelerin çoğunu yapan veya yapımında katkıda bulunan, sahnedeki samimi ve doğal tavırlarıyla ve muhteşem canlı performansıyla kısa sürede Cranberries'i dünya çapında tanınır hale getiren kendisiydi. 2003'te grubun dağılma kararı vermesinden sonra, Dolores iki solo albüm çıkardı ve bu albümlerde de o tanıdık kalitesinden ödün vermedi. Daha sonra yeniden bir araya gelen grup, 2011'de *Roses* albümünü piyasaya sürdüğünde, yıllar sonra Dolores'i yine Cranberries bünyesinde dinlemek inanılmaz bir nostalji ve mutluluk fırtınası olmuştu benim için. Dolores'i son olarak, grubun geçen sene çıkardığı *Something Else* albümünde duyabildik.

Dolores, şarkı yazarken bir günlük sayfası yazardı aslında. Şarkı sözleri, genellikle yaşadığı olaylar veya yoğun hisleri sonrasında ortaya çıkardı. Birkaç örnek verecek olursam, *Linger*'ı âşık olduğu ama sonra kendisini sallamayan bir (affedersiniz ama) aklıevvel için, *Delilah*'ı barda (eski) eşiyle konuşurken gördüğü kadın için, *In The Garden*, *Animal Instinct*, *Sorry Son*, *You and Me*, *Ordinary Day'i* çocukları için, *Joe*'yu büyükbabası için yazdı. Elbette şarkılarının arkasında bilmediğimiz ne hikâyeler var daha. Politik olaylar hakkında yazmaktan da hiç çekinmedi. En çok savaşlar, savaşın gölgesindeki çocuklar ve çocuklara yapılan kötülükler etkiliyordu onu. *Bosnia*, *War Child*, *Zombie*, *Time is Ticking Out*, *Icicle Melts*, *Fee Fi Fo* da savaş ve çocuklar hakkında yazdığı şarkılardan bazıları.

Fee Fi Fo ve çocuklara yapılan kötülükler demişken... 8 ve 12 yaşları arasında, tam 4 yıl boyunca bir aile dostları tarafından cinsel tacize uğradı. Bunun o kapkara, karabasan gibi gölgesi hayatı boyunca hiç peşini bırakmadı. Depresyon, kendini değersiz görme, kendini suçlama, yeme bozuklukları gibi, tacizin hayat boyu süren etkileriyle yaşadı. 2013 yılında intihara kalkıştı, 2015 yılında bipolar bozukluk tanısı aldı. Ayrıca alkolizmle de savaşıyordu.

Bir röportajında "50 yaşına kadar yaşayacağımı sanmıyorum, eğer 50'yi görürsem mutlu olurum" demiş. Maalesef göremedi, bizi çok erken bırakıp gitti. Yeni bir şarkısını bir daha asla dinleyemeyecek olduğumuz gerçeği çok üzücü ama, geride kalan şarkılarıyla avunmaktan başka da bir çaremiz yok. Hoşça kal İrlanda'nın kraliçesi, asi görünümlü, pamuk kalpli kadın...

JÜRİ GİBİ JÜRİ

Şimdilerde ülkemizde "O Ses Türkiye" olarak bilinen TV programının İrlanda versiyonu The Voice of Ireland'ın 2013-14 sezonunda tüm sempatikliğiyle jüri üyeliği yaptı. Şuradan (tinyurl.com/ogz-127-juri) neredeyse stand-up yaptığı ufak bir kupleyi, şuradan da (tinyurl.com/ogz-127-juri2) yarışmacılara koçluk yapışını izleyebilirsiniz.





BU SAKLI BAŞYAPITLARINI MUTLAKA DİNLEYİN!

• No Need To Argue • Daffodil Lament • Joe • Cordell • Dying in the Sun • Yeats' Grave • Lunatic (solo albümünden) • Apple of My Eye (solo albümünden)

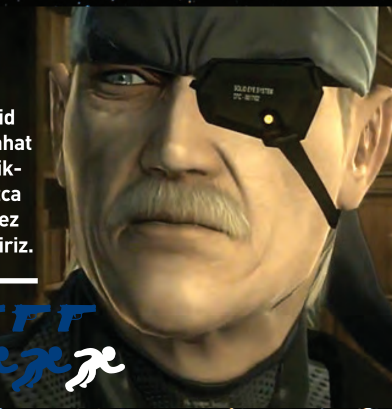
AVE MARIA

Dolores inançlı bir Katolikti. Şarkı sözlerinden de inancının yoğunluğu anlaşılabilir. 2013'te Papa Francis'in davetiyle Vatikan'da bir konser verdi. 1995 yılında, Bosna'daki çocuklar yararına düzenlenen konserde Pavarotti'yle birlikte Ave Maria'yı söyledi. Dinleyiciler arasında Lady Diana da bulunuyordu. Kalite pek iyi değil ama, şuradan izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-127-ave

GİZLİ AJANLARI SEVİYORUZ. KARİZMATİK DURUŞLARI, AKLA ZARAR ALET EDEVATLARI VE BELANIN BAŞLARINDAN EKSİK OLMAMASIYLA ONLARDAN SIKILMAK MÜMKÜN DEĞİL GİBİ BİR ŞEY. BUGÜNKÜ ARENAMIZI ÇOK GİZLİ BİLGİLERİN TUTULDUĞU, GARDİYANLARIN CİRİT ATTIĞI BÜYÜKÇE BİR ÜS GİBİ DÜŞÜNÜN. AJANLARIMIZ ÜÇ FARKLI NOKTADAN BİNAYA GİRİŞ YAPACAK VE GİZLİ BİLGİLERİN KORUNDUĞU KASAYA ULAŞIP ONLARI İLK ELDE EDEN GALİP SAYILACAK. AMA TABİİ YOLLARI KESİŞİRSE NE OLUR BİLİNMEZ.

EREN ERYÜREKLİ

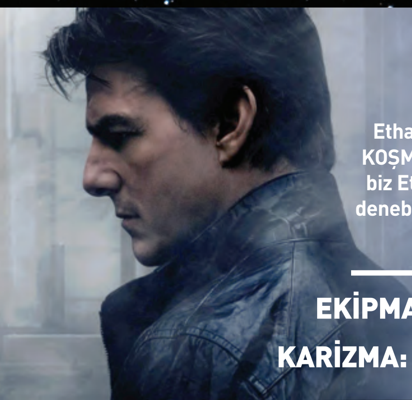
SOLID SNAKE



Ailevi sorunları ciddi boyutlarda olan, karton kutuların sevgilisi mazgalların efendisi Solid Snake Alaska'da geçirdiği emeklilik günlerini bozduğu Shadow Moses olaylarından beri rahat yüzü göremedi bir türlü. Pek de öyle insanlarla içli dışlı olmayı sevmeyen Snake her ne hikmetse telsiz konuşmalarında susmak bilmez. Kendisinin bir kahraman olmadığını, yalnızca görevini yaptığını söylese de bu onun kalbimizde unutulmaz bir yer edinmesini engellemez tabii ki. Ayrıca üçlü arasında en şekilli boss savaşlarını onun yaptığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

EKİPMAN: NİŞANCILIK:
KARİZMA: HIZ:

ETHAN HUNT



Ethan Hunt dediğimizde akla zarar akrobatik numaralar, bol bol yumruk kavgası ve tabii ki KOŞMAK akla geliyor. Görevimiz Tehlike dendiğinde ekip çalışması daha bir ön plana çıksa da biz Ethan'ın tek başına üsleri alaşağı ettiğini de gördük, o yüzden esnek bir çalışma şekli var denebilir. Hemen her şeyi üst seviyede yapan bu gözü pek ajanın tek defosu karizmayı düşüren boyunun kısalığı ve Tom Cruise'un tarikat sevdası olsa gerek herhalde.

EKİPMAN: NİŞANCILIK:
KARİZMA: HIZ:

JAMES BOND



Onu çok da anlatmaya gerek yok aslında. Romanlarda ilk boy gösterdiği zamanlardan günümüzde dek gelen filmlerde her daim beyefendiliğini koruyan, jönlükte rakipsiz, altından Aston Martin'i, saçından briyantini eksik olamayan ve takım elbiseye zeval geldirmeden adam pataklayabilen listedeki tek ajandır kendisi. Tabii alet edevat yönünden çok ciddi bir avantajı da mevcut.

EKİPMAN: NİŞANCILIK:
KARİZMA: HIZ:

VE KAZANAN... JAMES BOND

Tahmin edebileceğiniz gibi Snake ortama havalandırma mazgallarından bol sürünmeli bir giriş yaptı. Ethan çatıya paraşütle inerken Bond da farklı bir kimlikle kapıdan girmeyi tercih etti zira fiyakası bozulmamalı biliyorsunuz. Snake'in girdiği depo neyse ki bol bol karton kutuya sahipti ve birkaç korumayı bu şekilde sessizce geçmeyi başardı. Ethan'sa boş koridor görünce dayanamayıp deparı bastı ve ilk gördüğü korumayı ense köküne indirdiği karate darbesiyle bayılttı. İşler Bond için tıkırında gibiydi, üssün komutanıyla poker oynamaya başladıysa da gözü hep saatindeydi. Snake aşağıdan girerek yolu uzattığını fark ettiyse de zorluklar onu yıldırmazdı ve o da yukarılara doğru kâh milleti yanında getirdiği tek ekipman olan bayıltıcı tabanca sıkarak kâh boğazlayarak bayılta bayılta kontrol odasına kadar ulaştı. İçeri girdiğindeyse Ethan'ın tavandan o ünlü sarkışıyla lazerlerin arasından indiğini gördü. Snake'in önündeyse iri kıyım bir koruma ve yancıları vardı o onları CQC'yle pataklarken Ethan'ın yukarılarda bir yerlere takılan askısı onu yavaşlattı. Bu sırada Bond doğru zamanın geldiğini anladı ve Aston Martin'inde saklı duran füzeleri ateşleyip tüm üssü bir kaosa sürükledi. Bir yumrukla bayılttığı generali geçerek hiç acele etmeden kontrol odasına ulaştı ve Snake korumalarla uğraşırken Ethan'ın yukarıdan uzanan ama boyunun yetmediği parmaklarının arasından gizli bilgileri alıp şeklini hiç bozmadan ana kapıdan çıkıp gitti kolayca. Bunu gören Ethan ve Snake elbirliğiyle toparlanıp varlıklarının kanıtlarını yok ettikten sonra pek de konuşmadan (ama duruma bozulmuş şekilde) geldikleri yollardan ortamdan fıydılar. Bond mu? O çoktan özel jetine binip İngiltere yolunu yarılamıştı bile.

BLACK HOLE

YİTİK RUHLARIN KARANLIK MASALI

Dibine kadar karanlık bir çizgi roman Black Hole. Bu yalnızca içerdiği tematik öğelerden sebep değil. Daha elinize alır almaz hissettiğiniz uğursuz bir havası var cildin. Kapak tasarımından iç sayfalardaki yoğun siyah kullanımına kadar süren sanki lanetli bir şeyleri okuyormuşsunuz gibi bir his. Ki çok da boşa sıkmış olmuyorum bunu demekle zira öykü de bir açıdan baktığınızda “lanetli” diyebileceğimiz karakterler üzerine kurulu. Biz bunlardan ikisine odaklanıyoruz yalnızca. Chris ve Keith.

70’lerin ortalarında Seattle’da geçen mevzu bol uyuşturucu ve alkol kullanan (hepsi değil tabii) kasaba gençlerinin cinsel yolla bulaşan bir hastalığa yakalandıklarında vücutlarının deforme olması ve zamanla toplumdan uzaklaşmaları (veya dışlanmaları) fikrini merkeze alıyor. Siz buna ister ergenlikte değişen vücudun gençlerde yarattığı korku ve tedirginlik deyin ister HIV ve AIDS gibi hastalıkların bir yansıması deyin her şekilde yaratılan umutsuz atmosfer çok etkileyici bir şekilde panellerden yansıtılmış. Yazar/Çizer Charles Burns’ün tamamlaması 10 yılını alan Black Hole bol siyahlı az beyazlı özgün çizim stilini ve yaratıcı sürreal anları gençlerin yaşadığı korkuyu vermek için kullanırken diyaloglarda da günlük konuşmaların ağırlıkta olduğu daha sade bir dil tercih etmiş.

Ama beni en çok etkileyen de bu günlük konuşmaların doğallığı ve naifliği oldu. Misal Keith düzgün, normal bir çocuk ve sadece pek de parlak olmayan arkadaşları var. Onun değişimi ve gelişimi Eliza’yla tanışmasıyla başlıyor ve karakterin sayfalar arasında büyüdüğünü çok net hissediyorsunuz. Daha bahtsız olan Chris’se iyi aile kızlığından cidden sefil bir noktaya ilerliyor ama o da içindeki gücün yardımıyla başına gelenlerle elinden geldiğince mücadele edebiliyor. İşte bu gerçekçi hissiyat Black Hole’u benim için özel kılan unsurların başında geldi ve unutulmaz bir okuma deneyimi yaşattı. Ayrıca eserin dilimize yapılan özenli çevirisi ve baskısı (hem paperback hem hardcover) da takdiri hak ediyor. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Okurken başta sıkılır gibi olup sonra elimden bırakamadığım hayli karanlık bir eser bu. Gençliğin hezeyanları, korkuları ve toplumun vurdumduymazlığı üzerine incelikli bir bakış. ★★★★☆





BLACK HAMMER - VOL. 1

“HAYIR LEMAYIR!”

Son dönemin yıldız yazarlarından Jeff Lemire’in, genelde iş yaptığı DC ve Image dışına çıkıp Dark Horse’dan çıkardığı Black Hammer ilginç bir çizgi roman. Lemire’in sıradan insan hikâyelerine düşkünlüğünün yanı sıra bir süper kahraman duayeni de oluşunu tek potada eritiyor.

Black Hammer, devasa, evrensel bir tehditle savaşırken savaşı kazanan ancak nihayetinde kendilerini bir kasabada evlerinden ve dostlarından uzakta on yıl boyunca hapis bulan bir grup kahramanın hikâyesi. Bu noktada oynadığı koz, geçmişin muzaffer kahramanlarını, onları yaratan konseptleri de insanlık hallerinin içine yedirerek yaşlılıkla tanıştırmak. Evren kurtarmaya alışmış insanların, bir yandan gizli kalıp bir yandan da normal bir yaşam sürmekle tatmin olma mücadelelerini göstermek. Bunu yaparken kahramanların her birini belli başlı bir veya daha fazla karakterin çakması olarak kurguluyor. Örneğin fonksiyonu bozuk kahraman ailemizin biricik çocuğu Gail, DC karakteri Shazam’in (veya Captain Marvel’ın) dişi versiyonu. “Zafram!” diye haykırarak güçlerine kavuşuyor. Buna benzer şekilde herkes çok ucuz isimlere sahip, Dean Ormston’ın elinden çıkma çizimler bile yapımı standart bir süper kahraman çizgi romanından ayrı tutmak amacıyla kasıtlı olarak ucuz bir havayla yapılmış. Anlayacağınız üzere Black Hammer sürekli bir değişir gibi gözüküp aynı kalan ana akım çizgi romanlara yönelik yapılmış, nostalji soslu, üstü kapalı bir eleştiri. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Jeff Lemire’in tarzı beni çok etkilemiyor, sizi etkiliyorsa çok beğenmeniz kuvvetle muhtemel. ★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

ŞEBNEM FERAH

PARMAK İZİ

Türk rock'ı için baş, Şebnem Ferah için serçe parmak izi

YENİ ALBÜM

Yeni albüm geldiğini duyduğum anda 4 yıldızı cebimden çıkarıp önüme koymuştum bile. Şebnem Ferah özel bir insan çünkü. "Rock böyle bir şeydir, trendler de budur, şöyle şöyle yapılır"ların ötesinde kendine has bir müzik yapan, enstrümanları alışılmadık şekillerde birbirine yediren, Türkçeyi bu şekilde kullanan başka biri daha yok. Müziğindeki ve sözlerindeki içtenliği, kaliteyi, özeni, kendine haslığı görmek için herhangi bir şarkısının herhangi bir 30 saniyesini kulağınızı kabartarak, kendinizi vererek dinlemeniz yeterlidir.

Parmak İzi'nde de bu bahsettiklerimi bulacağıma emindim ve yanılmadım da. Şebnem'in her albümünün olduğu gibi Parmak İzi'nin de kendine has bir atmosferi var. Bas gitarın sesi daha yüksek ama daha boğuk, lead gitar riff'leri daha az keskin, bol bol bateri vuruşu, bol bol akustik gitar, arkada sürekli tıngırdayarak şarkıları götüren bir piyano, güzel yerlerde giren tatlı yaylılar, her zamankinden daha muğlak sözler... Baterinin yoğun, merkezi ve değişken kullanımı çok hoşuma gitti her şeyden önce. Bir de gitar soloları kısacık olurdu eski albümlerde, uzun uzunlar bu sefer, ki çok yakışmışlar. Türk müziğinin kronik "sözler bitti ama şarkı bitmedi, hadi sözleri en baştan alayım" hastalığından da tamamen olmasa da büyük ölçüde sıyrılmış Şebnem, o da güzel. Eh kendisinin şahane ötesi vokalini söylemeye bile gerek yok zaten.

Bütün şarkılar üzerine tek tek konuşmak ister bu gönül, yıllardır bekliyordum her birini ama o pek mümkün değil tabii. En beğendiğim şarkılar Parmak İzi ve Koyu oldu. Parmak İzi hem söz hem müzikal olarak geleneksel Şebnem şarkılarına yakın, bangır bangır bir şarkı, sevmemek pek mümkün değil. Koyu da tam Şebnem tarzı bir power ballad olmuş ama eski aşk ballad'ları gibi de değil, farklı bir tatta etkileyici. Bir de özellikle bahsetmek istediğim Son Tango diye bir parça var ki kendisi en sevmediğim Şebnem parçası olma payesini bir önceki albümdeki makyajlı boyalı parçadan koparıp alıyor. Değişik bir doğu-batı sentezi yapmaya çalışmış, galiba kötü de olmamış ama cayır cayır bir albümün ortasında "EVREĞEEENİİİİİİN" diye başlayınca otomatik olarak dişlerimi sıkıyorum, nerede geçme butonu diye elim kolum titriyor. İstisnalar dışında nağme sevmem, ama sevmememin ötesinde albüme yakışmamış. Yemen Türküsü gibi ekstra olarak dışarı koysaymış bari.

Bütün güzelliklerine rağmen ruhuma işlemedi albüm yalnız. Acaba benim büyüyüp zevksizleşmem mi sebep diye de düşünmedim değil ama yok hayır, albümde onu içselleştirememenize neden olan bir hava var. Bas ve lead gitarın kullanımından ve de anormal muğlak sözlerden doğan bulanık havayla çok barışamadım. Ama daha da önemlisi dile ve kulağa dadanan "catchy" şarkı olmaması (belki biraz Parmak İzi şarkısı ama o bile tam değil). Bu tip bir şarkı olmaması başkası için değil belki ama bence bir ülkenin en önünde giden sanatçının albümü için bir eksi sayılabilir. Hani iyi albümlerde hit şarkılar olur, diğer şarkılar da "hit değil ama albümün kalitesini devam ettiren iyi şarkılar"dır ya, buradaki bütün şarkılar ikinci kategoriden gibi.



ALBÜMÜN MÜZİKAL ALTYAPISINI TAKDİR ETMEMENİZ OLANAKSIZ

Net konuşmayayım gerçi, başta beğenemediğim Can Kırıkları'nın hayatta en sevdiğim albümlerden biri haline gelmesi birkaç ayımı almıştı. Zaman geçtikçe daha iyi anlaşılıyor Şebnem'in albümleri ama yani kısacası o kadar yıl beklemeye değmiş gibi hissetmiyorum şu an. 4 yıldızı tabii havada kapıyor ama 3 buçuktan 4 bu seferki. Şöyle yumruğunu masaya, tekmesini duvara vuran bir albüm için umutlarım artık yine 4-5 yıl sonrasına. Şebnem Ferah bu kez ruhlarda yara izi değil sadece parmak izi bırakıyor (üf iyi bağladım yazıyı yalnız).

EDİTÖRÜN NOTU: Belki en az güzel albümü ama bu bile "iyi ki Şebnem Ferah var" dedirtiyor. ★★★★☆



Ofiste Çalanlar

1. **MONDO GROSSO** Time
2. **JUDAS PRIEST** Children of the Sun
3. **ŞEBNEM FERAH** Koyu
4. **GUSGUS** Don't Know How to Love
5. **THE CRANBERRIES** Cordell

THE WEEKND
MY DEAR MELANCHOLY,

Şimdi dürüst olayım, The Weeknd'in yaptığı müzik sözsel olarak bana hiç mi hiç hitap etmiyor. Daha önce dinlememiş birine "önüne gelen kızla sevişen, seviştikten sonra kaçan, tam bir 'Kötü Çocuk' müziği" demek pek de hatalı bir anlatım olmaz. Ama müzik olarak atmosferik R&B hissiyatını, sesini ve her albümünde farklı bir şeyler denemesini her zaman sevmişimdir Abel'ın.

Ancak söylemek zorundayım, bu 6 şarkılık EP'sinde yeni bir şey denemediğini görmek üzücü oldu. EP'nin her yanından Kiss Land ve Beauty Behind the Madness tonları akıyor. Bunun artı ya da eksi olması The Weeknd'den ne beklediğinize göre değişir tabii. Ama zaten sözsel olarak pek de bir şey beklemediğimden dolayı müziksel olarak da geçmişe dönmesi beni biraz hayal kırıklığına uğratmadı değil.

Sözsel açıdan The Weeknd'in yaptığı "Kötü Çocuk R&B'si" bu EP'de bayağılaşıyor. Tamam, kalbin kırıldı, Selena Gomez'den ayrıldın anlayabiliyorum da "girl, I'll come to put myself between your legs, not between your heart" sığlığı nasıl bir noktadır yahu?

Bu EP, Abel'i daha önceden dinlemişler için eski sound'a bir geri dönüş, bir nostalji yolculuğu kıvamında ve iyiliği kişiden kişiye göre değişiyor. Ben yine farklı bir şeyler denemesini tercih ederdim. ■ **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: Abel'ın doruk noktası değil. Diğer albümlerine, hatta mümkünse mixtape'lerine bakmanız sizin için daha iyi olur. ★★☆☆☆

EN İYİ İHTİMALLE "NE ALAKA" DİYECEKSİNİZ AMA ABBA (SELAM ÖNCEKİ YÜZYIL!) BİR ALBÜM İÇİN YENİDEN BULUŞUYOR.



MONDO GROSSO
ATTUNE / DETUNE

Şiniçi Osawa adını hiç duydunuz mu bilmiyorum ama ben kendisini bu denli geç bulduğuma pişman oldum. Son zamanlarda epeyce yükseldiğim elektronica, house ve big beat tarzlarının bütününü müziğine yediren bu Japon dostumuzun Mondo Grosso (ki büyük dünya anlamına geliyormuş ve esasında dağılmış ilk grubunun ismi) projesi 'güneşin doğduğu ülke'nin güzide müzisyenlerini bir araya toplayıp albümler yapmak üzerine kurulu. Aynı zamanda bir yapımcı da olan Osawa'nın tarzı insanın beynini yormayan ritmlere ve tatlı tatlı Japonca vokallere sahip. Bu müzikler içinizde kesinlikle dans etme isteği uyandırıyor. Hatta bir önceki muazzam albümü Reborn Again and Starting New'in efsane parçası labyrinth'i yolda belde dinlerken bu arzuya karşı koyamayabilirsiniz bile.

Attune/Detune işte o albümden birkaç parçanın remix'lerini içeren ve yeni güzelliklere de yer veren kardeş albüm diyebileceğim bir çalışma. Özellikle False Sympathy öne çıksa da diğer şarkılar da kesinlikle ateş ediyor. Dinledikten sonra teşekkür maillerinizi bekliyorum :P ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yıl içinde yaptığım en güzel müzik keşfi Mondo Grosso'dur. Güne onunla başlayıp gece onunla uyumak rutinim olmuşsa orada bir keramet vardır dostlar. ★★★☆☆



MAIJO
SANG

Kamijo'nun Versailles sonrası kariyeri özellikle ilgi çekici zira adam ne yaş alıyor ne de üretkenliğinden bir şey kaybediyor. Yeni solo albümü Sang de melodik power metal ve J-Rock sevenleri mest edecek bir yolculuk olmuş. Kamijo'nun diğer çalışmaları gibi burada da Fransız Devrimi dönemine takık ve içinde vampirlerin bolca olduğu bir öyküyü takip ediyoruz. Ağırlık bu kez Napoleon'a verilmiş ve şarkılar gerçekten su gibi akıp gidiyor. Ama içlerinden seçmem gerekse Nosferatu, Castrato ve epik Sang üçlemesi başı çekerdi. 53 dakikalık süresine göre hiç sıkmayan albümün tek defosuysa Kamijo abimizin ağırlığı biraz İngilizce şarkılara vermiş olması. Tamam sesin güzel anladık da şu diksiyonu ne yapacağız Kamijo Bey? 2007'de The Revenant Choir'i nasıl söylüyorsa burada da aynı bozuk İngilizceyle karşılaşıyoruz maalesef. Ama bunun dışında Sang, J-Rock severlere (hatta bir şans verirseniz belki de size) epeyce hitap edecek, dinlemesi çok keyifli bir albüm. Sözlerin çoğu İngilizce olduğundan bu sefer öyküyü de takip etmek kolaylaşmış. Yalnız şu Versailles cephesinden de bir şeyler gelse artık diyorum. Özledik :) ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kamijo yine söz yazımı ve bestekarlıkta ustalığını konuşturmuş. Bol klasik müzikli kafa şişirmeyen metal seviyorsanız buraya bir bakın derim. ★★★★☆

JUDAS PRIEST

FIREPOWER

Aslında klişe cümleleri pek sevmem ama bu sefer bir istisna yapmak zorundayım. Bu adamların, bu yaşta böyle müzik yapıyor olması hakikaten de büyük bir olay. Rob Halford 66, Parkinson'la boğuşan Glenn Tipton 70, Ian Hill 67 yaşında. Bu yaşlı kurtların Painkiller'dan bu yana en iyi albümlerini çıkarmış olmalarına ise gerçekten diyecek kelime bulamıyor ama 'inanılmaz' diyerek özetlemek istiyorum duygularımı.

Firepower resmen **ateş** ediyor ve Judas Priest'in neden 'Metal Tanrıları' olarak adlandırıldığını bir kez daha çok iyi anlıyoruz.

Bu sefer size tek tek şarkıları saymayayım, dinlediğiniz her şarkının sizin için sürpriz olmasını istiyorum çünkü. Onun yerine genel olarak şunu söyleyeceğim: Rob Halford'un metal dünyasının en iyi vokalistlerinden biri olduğuna albümün her şarkısında şahit olmak enfes bir şey. Albümün tümü de birbirinden nefis gitar rifleri ve akılda yer eden nakaratlarla dolu ve daha ilk dinleyişinizde bile bir klasiğe, bir tarihe şahit olduğunuzu hissederek tüylerinizin diken diken oluşuna engel olamıyorsunuz.

Benim metal zevkim normalde daha serttir; her gün bangır bangır death dinlerim, black dinlerim, neredeyse 40 yaşına geldim demeyip düzenli kafa sallarım. Ama heavy metal içinde hangi alt türü seviyor olursak olalım türün babalarını dinlememek, sevmemek büyük eksikliktir. Judas Priest heavy metal dünyasının en büyük şanslarından biri ve 2018 yılında böyle bir albümü dinleme şansına erişmiş olduğumuz için hepimiz gerçekten mutlu olmalıyız. Belki akıllarda bu bir veda albümü mü sorusu belirmiş olabilir ama gönülden inanıyorum ki babalar bizi daha uzun süre terk etmeyecek.
■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yaşta yapılan böyle bir müziğe şapka çıkarmak az kalır. Tekrar tekrar dinlenesi! ★★★★★





ARİ BAROKAS

LAFIMA GÜCENME

Ari Barokas'ın ilk solo albümü Lafıma Gücenme'yi dinlediğim andan itibaren sürekli mırıldanıyorum. Sosyal medyayı çok takip etmeyen benim için albümün çıkışına kadar bir haberimin olmaması nedeniyle beklenmedik hediye, çölde vaha oldu benim için. Güncel durumlara el attığı cesur parçalar (adam başta diyor lafıma gücenme diye) başta olmak üzere hem sözler hem de melodileri güzel şarkılar sonucu şehirli halk ozanı yakıştırması da tam uyuyor.

Yaşıyorum Sil Baştan ve Salaksın ikilisi öne çıkan şarkılar olsa da Yalnızlık Kanında Var beni olduğum yerden alıp lise yıllarıma, Kuşadası'ndaki sevdiğim sahile götürdü. O zamanlar henüz plaja çevrilmemiş sahilde paslanmış demir çocuk parkında arkadaşlarımla oturduğumuz hafif rüzgârlı sonbahar günlerindeydim. Hemen arkasından Egotango. Güya bir umut var diye bitiyor, gördüğün yine yeniden öldüğün rüya...
■ ARES

EDİTÖRÜN NOTU: Popülerlik kazanan akustik/alternatif albümler arasında özel bir noktada. Uzun zamandır dinlediğim en güzel albüm. ★★★★☆

MOBY

Everything was beautiful, and nothing hurt



Geçtiğimiz yıl sonu Moby and the Void Pacific Choir projesiyle kulaklarımıza misafir olan Moby, Mart ayının başında yeni albümünü yayımladı. Albüm baştan aşağı oldukça tatmin eden parçalarla dolu ve içinde çürük yumurta barındırmayan türden bir yolculuk sunuyor dinleyiciye. Bana göre daha önceki albümlerinden minik tatlar taşıyan ve tarzını hiç bozmadan, birkaç yıldır ara verdiği soundu Everything Was Beautiful, and Nothing Hurt'le tekrar diriliyor.

Mere Anarchy'le şahane bir albüm girişi karşılaşıyoruz önce, daha sonra The Waste of Suns, Like a Motherless Child, Welcome to Hard Times ve This Wild Darkness gibi potansiyel hit parçalarla devam ediyor ve muhtemelen albümü yeniden dinlemeye başlıyoruz. Albümde bulunan 12 parça da bizleri yeni Moby albümü gelene kadar tatmin etmeye niyetli. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Hem yaya hem de taşıt trafiğini katlanılabilir kılma eğilimli bir albüm. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Jang Hoon **OYUNCULAR:** Song Kang-ho, Thomas Kretschmann **IMDb NOTU:** 7,9



A TAXI DRIVER

Hem genel aile yaşantısı hem de 20. yüzyılın ikinci yarısında yaşananlar bakımından bize en çok benzeyen ülke Güney Kore. Adamların evleri, yer sofrası anlayışları bile aynı. Ve de 80'lerde yaşanan sağcı - komünist çatışmaları da aynı bizdeki gibi. Ha tabii onlar o bataklığı aşıp üreten, gelişen, iyi niyetli bir topluma ve en ufak skandalda istifa edebilen onurlu politikacılara kavuşmayı başardılar bizden farklı olarak, orası ayrı.

1980'de yaşanan, halkla ordunun karşı karşıya geldiği ve sonunda 600'den fazla kişinin öldüğü Gwangju Ayaklanması isminde bir olay var. Bu olay sırasında Gwangju şehrine giriş-çıkış yasaklanıyor, iletişim kopuyor, medya sansürleniyor. Alman bir gazeteci ve onu Seul'den Gwangju'ya götürme görevini üstlenen bir taksi sürücüsünün öyküsü *A Taxi Driver*. Yaşanmış bir olaydan uyarlama ve bu filmde olan şeylerin gerçekten yaşanmış olması sizi öyle bir mahvediyor ki...

"Elin Kore'sinin meselesini ne yapayım" demeyin, bu filmi Korelilerden sonra ilk izlemesi gereken Türklerdir. Biz geçmişe objektif bakabilecek ve bunu düzgünce sinemaya yansıtabilecek kıvamda değiliz. *A Taxi Driver*'sa ikinci en iyi şey. Zaten bir izlemeye başlayın, insanlar, tartışmalar, tepkiler, aileler o kadar bizden geliyor ki karakterlerle, yaşananlarla bağ kurmamanız mümkün değil. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: İzlediğim en "bizden" yabancı film. Ayrıca sayısız ödül alıp Kore tarihinin en çok izlenen filmlerinden biri olmayı da başardı. ★★★★☆

YÖNETMEN: Hsin-yao Huang **OYUNCULAR:** Cres Chuang, Bamboo Chu-Sheng Chen, Leon Dai **IMDb NOTU:** 7,8

THE GREAT BUDDHA +

Haydi uzaklara gidelim şimdi. Tayvan'ın önemsiz bir sahil kasabasındaki önemsiz iki insanın yaşadığı önemsiz hayatlara. Pickle ve Belly Button. Yönetmenimiz daha filmin başında bizle konuşurken onlara bu isimleri uygun görüyor ve bu önemsiz saydığımız iki karakterin küçük dünyaları Pickle'ın patronunun araba ön kamerası kayıtlarını izlemeye başlamalarıyla renkleniyor (gerçekten de siyah beyaz filmin tek renkli kısımları bu kamera çekimleri). Hiç tanımadıkları yerleri ve dünyaları bu kayıtlar sayesinde deneyimleyen ikili için bu yeni hobileri çok eğlenceli olsa da film en ağır hamlesini de bu görüntüler içinde yapıyor. Zenginlik rüyası, statü, toplumda bir yere gelme… hepsi bir anda çöküp gidiyor. Adalet yalnızca zenginlerin sahip olabildiği bir lüks bu dünyada ve The Great Buddha + tüm sakinliğine ve enfes, tertemiz görüntülerine rağmen içten içe çürüyen bu dünyanın çirkin yüzünü o tek sahnede yüzünüze tokat gibi vurmaktan kaçınmıyor. Hiçe sayılan küçük hayatların evrensel düzeyde bir aynasına dönüşerek hemen her yerde yaşanabilecek bu öyküyü beyninize kazıyor. Bir de o final yok mu? İşte orası çok fena. Siyah-beyazdı, Tayvan'dı falan demeyin bu saklı cevheri izleyin. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Sade yapısının altında derin bir hüznü barındıran bir film bu. Sırların ağırlığı, toplumun insani değerlerinin çöküşü ve basit yaşamların önemi üzerine lirik bir bakış. ★★★★☆



YÖNETMEN: Michael Gracey **OYUNCULAR:** Hugh Jackman, Michelle Williams, Zendaya, Zac Efron, Rebecca Ferguson **IMDb NOTU:** 7,8



THE GREATEST SHOWMAN

Gerçek P.T. Barnum iyi bir şovmen, azılı bir kapitalist ve harika bir sahtekârdı. Kendi uydurması tuhaflıklarla doldurduğu ucubeler sirkini oradan oraya gezdirmiş ve insanların sırtından tonla para kazanmayı bilmişti. Filme bakıyorsunuz, Amerika'nın 1800'lerinde parayı bulmuş banker tipli adam gitmiş, yerine çakı gibi bir Hugh Jackman gelmiş. Üstelik bu bir müzikal ve gerçek Barnum'un hayatıyla uzaktan yakından alakası olmayan olaylar, karakterler, sırf dramatik etki olsun diye filme eklenivermiş. Farklı olanlar, rüyalarının peşinden gidenler kutsanmış. Üstelik bu o kadar güzel bir şekilde yapılmış ki filmdeki şarkıların çoğu aklınızda kalacak ve dışlanmış insanlara bir yuva yaratan adam olarak hatırlayacaksınız Barnum karakterini. Bir de tabii iyi şarkı söylüyor.

Hani Barnum gibi gerçek biri değil de kurgusal bir karakter olsaydı bu filmin inanılırlığı yükselecekti ve kötü CGI sirk hayvanlarını bile affedebilecektim. Hugh Jackman da bu işe *The Prestige*'den alışık zaten, değiştirin adamın ismini gitsin. Ama bu haliyle *The Greatest Showman* oluyor size "sahtekâr ve insan sömürücü birini nasıl aklarız"ın filme çekilmiş hali. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Keyifli, eğlenceli ve ilham verici. Barnum'un gerçekte nasıl biri olduğunu bilmekse mide bulandırıyor. ★★☆☆☆

YENİ DİZİ



YÖNETMEN: David Kajganich
OYUNCULAR: Jared Harris, Tobias Menzies, Ciaran Hinds, Paul Ready, Adam Nagaitis
IMDb NOTU: 8,4
YAYINLANDIĞI KANAL: AMC

THE TERROR

1800'lerin ortalarında Arktiklerden Batı'ya açıldığı düşünülen bir geçidi arayan denizcilerin su donup buzda mahsur kalmalarıyla başlayan serüvenlerini anlatıyor *The Terror*. Ama bunun içine biraz gizem unsurları katıp geçtiğimiz yılın *Taboo*'sunu andıran sert bir üslubu da elden bırakmıyor. Oyuncu kadrosu bu kadar sıkışık bir alanda diziyi takip etmenizi sağlayan en büyük etmen. Zaten bu klostrofobi hissi açık alanlarda bile peşinizi bırakmıyor ve zamanla o adamların yüreğine pençesini geçirip dirayetlerini kıran esas şeyin ne dondurucu soğuklar ne de arada sırada onlara musallat olan varlık olduğunu anlıyorsunuz. Esas düşman dehşet ve korku, ve izlediğim onca şeyin arasında *The Terror* bu duyguları hayli gerçekçi bir şekilde izleyicinin zihnine nakşeden bir yapım olarak kalacak belli ki. Özellikle sonlara doğru dizi o kadar karanlıklaşıp acımasızlaşıyor ki en kötücül karaktere bile üzülmekten kendinizi alamıyorsunuz. Gecenin en koyu anlarında izlenesi. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Korkunun insanları nasıl değiştirebileceği üzerine vahşi bir deneme gibi The Terror. Medeniyetin yokluğunda insanın neye dönüşebileceğinin altı kalınca çizilmiş bir hatırlatması. ★★★★☆

YARATICI: Irwin Allen **OYUNCULAR:** Molly Parker, Toby Stephens, Maxwell Jenkins
IMDb NOTU: 7.3 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

YENİ DİZİ



LOST IN SPACE

Pazar sabahı aile filmleri kuşağını severdim, sözlük anlamıyla ailece izlerdik. Çekirdek aile üyelerinden genellikle çocukların macera arayışları, telaşlı sakarlıkları, anne babalarını endişe ettirecek sonuçlara yol açar, öykü ilerledikçe de ailece el ele vererek her türlü zorlu durumun üstesinden gelirler, hikâyeler mutlu şekilde biterdi. Geçtiğimiz ay ilk sezonunu izlediğim bilim kurgu dizisi *Lost In Space* de kısaca tanımını yaptığım aile filmleri kategorisine giriyor; yumuşak ritimli müzikleri, çocuksu anlatım tarzıyla.

1960'ların aile sineması kuşağı klasiklerinden, aynı adlı dizinin yeniden yapımı. Klişelerle dolu senaryosuna rağmen sıkılmadan seyrettiğimi söyleyebilirim. İnsanlığın sonunu getirebilecek bir durumdan kurtuluşu uzay istasyonlarına doluşarak atmosferin derinliklerinde yaşamakta bulan geleceğin toplumu, bir kaza sonucu istasyonu uzay gemileriyle acilen terk eder. Başroldeki Robinson ailesi üyelerinin hayatta kalma savaşı, yabancı bir gezegende devam ederken, yalnız olmadıklarını uzaylı teknolojisi ürünü robot arkadaş ve istasyondan gelen diğer kazazedelerle karşılaştıktan sonra fark ederler. Gerisi tahmin edilebilecek, gelecekteki insan topluluğunun uzayda hayatta kalma öyküsü; ufak tefek anlaşmazlıklar, pazarlıklar ve tabii ön planda Robinson'ların aralarındaki aile sevgisi ve bağı. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Pazar sabahı aile filmleri nostaljisi yaşatan, klişe yönlerine ve kolayca tahmin edilebilen hikaye gelişimine rağmen, ikinci sezonu da izleyeceğim. ★★★☆☆

YÖNETMEN: David S. Goyer **OYUNCULAR:** Ellis Cowan, Wallis Day, Cameron Cuffe
IMDb NOTU: 7.2 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Sci-Fi

KRYPTON

Konuya paldır küldür giriyorum arkadaşlar: Krypton, TV ekranlarında gördüğümüz diğer pek çok çizgi roman uyarlaması gibi, içinde üretildiği dönemin kurbanı bir dizi. Çizgi roman uyarlamalarının aşırı popüler olduğu şu dönem yüzünden ilgili mecralar, eldeki materyalden nemalanma zorunluluğu hissediyor. Kendini yazar çizerlerin hayal gücü ve belki de editör müdahaleleri hariç hiçbir şeyle kısıtlamayan eserlerin uyarlanmasında çok fazla kısıtlama yaratılan dizi sektörü de bunun kurbanı oluyor.

Krypton da, ne oyuncuları, ne bütçesi, ne de yazımıyla özel hiçbir şey yapamayan; muadili Gotham'ın aksine günümüze çok daha uzak bir dönemi konu alan, tutup Superman'in dedesi Seg-El'i anlatan bir dizi. İçine bir aşk hikâyesi, üç beş entrika, bir



YENİ DİZİ



de gezegen çapında tehdit (Brainiac) yedirmişler ama bu dizinin konu akışını sağlayan bu üç büyük hareketli parçanın hiçbiri diziyi kendi ayakları üzerinde tutacak kadar ilginç değil açıkçası. Konuyu merak edin diye, Zod ninesiyle (?) Superman'in dedesi aşna fişne yapıyor, gelecekten Adam Strange gelip "senin torun evrenini gördüğü en büyük kahramanlardan olacak ben gördüm" diyor. Esas mevzu bir de El hanesinin, Seg'in dedesi yüzünden (dedeception) makamından edilmesi ve biz Seg'in bir yandan makamını geri kazanmaya, bir yandan sevdiğine kavuşmaya, bir yandan da tüm gezegeni tehdit eden Brainiac tehdidine hazırlanmaya çabalamasını izliyoruz. Arada da Lyta Zod'un kendini annesine kanıtlama çabaları var falan lakin konu akışı sıradan.

Konu akışı orjinallikten uzak, prodüksiyon kalitesi de ahım şahım olmayınca, Krypton'u al Gotham'a vur tablosu çıkıyor ortaya. Ha dizi izlenmiyor mu, izleniyor ama ne gerek var? Kötü değil ama ne anlamı var? ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: "Buralar eskiden hep tarlaydı" lafının arkasından gelenler ne kadar keyifliyse Krypton da o kadar keyifli. ★★☆☆☆



ANDRZEJ SAPKOWSKI

WITCHER 4: NEFRET ÇAĞI

Etkileyici bir geçiş kitabı

Witcher dünyasında 4. kitaba geldik. Hem de ne gelmek! Pegasus Yayınları biz son hız kitaplarla buluştururken seriyi tamamlamaya yalnızca 3 kitap kaldı.

Nefret Çağı belki serinin en iyisi değil, fakat kesinlikle en vurucu isme sahip olanı. The Witcher 2'yi oynayanların özellikle seveceği bir kitap, çünkü aynı ikinci oyunda olduğu gibi politika eserde oldukça büyük bir yer tutuyor. Böylece Witcher dünyasında işler iyice karışırken krallar ve büyücüler bu fırtına öncesi sessizlikte taraflarını seçiyor. Üstelik bu taraf seçimine tarafsızlığı tüm hayatı demek olan Geralt da dâhil. Çünkü Kehanetin Çocuğu Ciri için yapmayacağı şey yoktu ve hâlâ yok.

Serinin geçiş kitaplarından biri sayılabilecek Nefret Çağı'nın diğer kitaplara göre durağan yapısına aldanmayın. Çünkü bu kitap seride pek çok şeyi birbirine bağlayacak düğümleri içeriyor. Bir de, satır aralarını okumayı sakın unutmayın. Gün (kitap) gelecek, o satır aralarından çıkanlar seriyi tamamlarken her şeyin çorap söküğü gibi çözülmesine yardımcı olacak. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Teknik açıklaması yerinde, karakterleri tutarlı, alıp götüren, gerektiği yerde dengeli karmaşıklaşan güzel bir bilimkurgu. ★★★★☆



RICHARD K. MORGA



DEĞİŞTİRİLMİŞ KARBON 2: DÜŞMÜŞ MELEKLER

Tarz değiştirmiş, kötü olmamış

Serilerin ikinci kitabı genelde en riskli olanlarıdır. Hele de ilk kitaba âşık olacak denli bir sevgi besliyorsanız.

Düşmüş Melekler büyük riske giriyor ve ikinci kitapta bir nevi tür değiştiriyor. Değiştirilmiş Karbon'da bir siberpunk polisiye okumuştuk. İkinci kitapta Takeshi Kovacs'ın maceralarına devam ediyor olsak da bu defa askeri bilimkurgu türünde işler gelişiyor.

Bitmeyen Savaş ve Yıldız Gemisi Askerleri gibi türün önemli eserlerinin izinden giden Düşmüş Melekler'de Kovacs, bu defa yeni bir bedenle, uzak bir gezegende, kanlı bir ayaklanmayı durdurmak için tutulan bir asker oldu. Macera aşkıyla tanıdığımız Kovacs pekâlâ bir uzaylı gemisine yapılacak hazine avı teklifini de reddedecek değil. Askeri görevi yarım bırakamayacağını kim söyledi?

Düşmüş Melekler ilk kitaptaki temposunu düşürmüyor ve üzerine ekliyor olsa da, bu askeri bilimkurguya geçiş bir şekilde okura ilk kitabı aratıyor. İkinci kitapların günahını bu kitabın da taşıdığını görüyoruz böylelikle. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Askeri bilimkurgu aslında sevdiğim bir alt türdür fakat siberpunk polisiyenin ardından bu ani değişim beklentimi tam karşılamadı. Ama sürükleyici kitap mı? Kesinlikle! ★★★☆☆





CHINA MIÉVILLE

DEMİRDENİZİ

China Miéville'in stiline Kraken'de hayran olmuş biriyim ve Demirdenizi'nde yarattığı dünyayı da oldukça ilgi çekici buldum. Burası rayların üstünde yaşayan, raylara bağımlı ve onlar tarafından sarmalanmış trenlerin ev sayıldığı bir dünya. Garip, değişim geçirmiş devasa hayvanlar, onları yakalama derdine düşmüş lokomotif kaptanları, raykorsanları ve hiç kimsenin pek de görmediği ama varlıkları hissedilen ray melekleri sayfalarda karşılaşacağınız tuhaflıklardan yalnızca bir kısmı. Bir de ana karakterimiz bahtsız genç Sham var. Onun köstebektrenciliğinden hiç ummadığı noktalara giden yolculuğu ve büyüme öyküsü yazarın aralara girerek esler verdiği akıcı bir anlatımla bize yansımış. Çeviriden de memnun kaldığımı söyleyebilirim. Bu ay şöyle fantastik ve tehlikeli bir dünyada sıkı bir yolculuk ve aralarda yazarın alametifarikası olan bol politik soslu bir macera arıyorsanız Demirdenizi'nin sonsuz karmaşıklıktaki rayları sizi bekler. ■ **EREN E.**

DON DELILLO

BEYAZ GÜRÜLTÜ

Don De Lillo, 20. yüzyılın son çeyreğinde önemli eserler vermiş, ünlü ve ödüller kazanmış bir yazar. Türkçe'ye yeniden çevrilen Beyaz Gürültü adlı romanında; J. Gladley adlı, bir tarih profesörü aracılığıyla, insan yaşamında basit ve karmaşık görünen birçok ögeyi, kendisine özgü mizahi bir dille anlatıyor. Büyük kısmını gülümseyerek, arada bir duraklayıp düşünerek okuduğum 400 sayfa boyunca, aile içi ilişkiler, aşk, sevgi, dostluk, günlük yaşamımızda karşılaştığımız küçük ve tuhaf durumlar, ölüm kaygısı gibi konular, ilginç espriler, tespitler arasında, bir 20. yüzyıl sonu insanlığının gayrı resmi geçit töreni gibi akıp geçti gözlerimin önünden. Bir küçük şehir üniversitesinde kendi kurduğu Hitler araştırmaları bölümünde ders veren anlatıcı J. Gladley, dördüncü eşi Babette ve farklı yaştaki çocukları, bu renkli ailenin komşuları, arkadaşları, akrabalarının aralarında geçen sohbetler, tüketim ve yalnızlıktan dolayı yorgun düşmüş insanlar topluluğuna eleştiri getirirken, ana öykü sıkıcılıktan, gereksiz mesajlardan uzak durmayı da başarıyor. ■ **NOYAN**



ÖMER AKDAĞ

FATE/EXTRA: LAST ENCORE

Yetmez ama UMU!

Bu sayfalarda sizlere hep iyi animeler, veya en azından *Kakegurui* falan gibi çok iyi olmayan ama bir şekilde ilginizi çekebilecek animeler yazmaya çalışıyorum. Bu ay da güzel seçenekler vardı. *After the Rain* yazabilirdim mesela, pek naif bir romantik komedi. Veya kış sezonunun en yüksek puanlı animesi *A Place Further Than the Universe*'den bahsedip dünyayı gezme gazı almanızı sağlayabilirdim. Ama yok, bayağı bildiğiniz kötü bir anime yazacağım bu sefer. Çok gıcık oldum çünkü.

Dergiyi az buçuk takip ediyorsanız Fate külliyatına olan sevgimi biliyor olabilirsiniz. Fate/Extra 2011'de PSP'ye çıkan bir rol yapma oyunu. Diğer Fate'lerle çok az da olsa bir bağı var ama sözünü edip kafanızı karıştırmaya bile değmez. Öncesinde diğer Fate'lere hâkim olmanıza gerek yok diyeyim yetsin.

Çok çok beğenmiştim Fate/Extra'yı. Oynanış olarak pek numarası yoktu ama hikâyesi ve anlatımı inanılmazdı. 128 efendi ve tarihteki önemli şahsiyetlerin vücut bulmuş halleri olan hizmetkârın sanal bir dünyada birbiriyle mücadele etmesine ve kazananın, bir dileğini gerçekleştirecek Kutsal Kâse'ye ulaşması üzerine kuruluydu hikâye. Ömrünü tüketmiş olan PSP'ye çıkmış olmasına ve bayağı bir yan oyun olmasına rağmen tek seveni de ben değildim ki iki tane de devam oyunu çıktı (CCC ve Extella). Yine de niş kaldılar tabii. Bu görmüş olduğunuz anime uyarlaması da bu muhteşem kurguyu daha fazla kişiye ulaştırma gibi ulu bir göreve kalkıştı. Üstelik senaryosunu, Fate'in en iyilerini ve orijinal oyunu da yazan, hayranı olduğum Kinoko Nasu yazacak; animasyonunu da özgün tarzının oyununkine uyacağını tahmin ettiğim Shaft yapacaktı. Hay bin kunduz…

Last Encore'la ilgili en gıcık şey, aslında bunun sallamasyon, uyduruk bir uyarlama olmaması. Öyle olsa gömerken içim daha bir rahat ederdi. Yetenekli bir yazarın ve yetenekli bir stüdyonun *Last Encore* üzerinde özene bezene, samimi bir şekilde çalıştığını açıkça hissedebiliyorsunuz. Ancak bazı çok yanlış kararlar almışlar, sonrasında da toparlamak için "gereğinden fazla" uğraşmışlar gibi.

Yanlış kararların ilki elbette bölüm sayısı. 30-40 saatlik, fazlasıyla hikâye odaklı bir oyun Fate/Extra. 10 bölüm ne? Sonradan 3 bölüm daha çıkıp hikâyeyi tamamlayacak ama o da yetmez tabii. Bu durum yanlış kararların ikincisine yol açıyor: Oyundaki karakterlerin yarısı uçmuş ki bazıları direkt merkezîydiler. Eh o kadar çok karakter uçunca hikâyeyi derinleştiren en önemli öğelerden birçoğu da çöpe gitmiş. Elde kalan ana hikâyeyi de kalan karakterlere yüklemek zorunda kalmışlar ancak karakterler uçunca elde kalan şey Fate/Extra isminin ağırlığını taşıyabilecek kadar derin olmayınca bunu da olduğundan daha karışık ve muğlak anlatmak istemişler. Nihayetinde de elimizde neresi nerede belli olmayan darmadağınık bir hikâye kalmış. Oyunu oynamış ben bile hiçbir şey anlamadım *Last Encore*'dan.

Bu olduğundan daha kompleks hale getirme çabası görsellikte de var ama anime en azından o tarafta göz okşamayı başarıyor. Shaft yaptığı işe özenince bakması bile keyifli kareler çıkıyor ortaya. Hele arada Madoka Magica günlerine saygı duruşu şeklinde yaptıkları 2 bölüm var ki tam kafayı kırmalık.

Bir diğer çok büyük şikâyetimse bizim karakterin (o kadar silik yapılmış ki adını bile yazmaya değmez) hizmetkârı Red Saber. Evet, bir fanservis tarafı oyunda da vardı ama o kadar renkli, geri planı o kadar iyi yazılmış, karakter gelişimi ve bizim karakterle ilişkisi o kadar iyi işlenmişti ki Kinoko Nasu'ya saygı duymadan edemiyordunuz. Burada öylesine çocuksu, esas oğlana kesik, sıradan bir anime kızı var karşımızda. Anormal derecelerde de fanservis tabii. Ayrıca kızların yanaklarının sürekli kızarık olduğu animelere de ayrı gıcık olurum. Saygımın büyük olduğu Red Saber'da bunu görmek irkiltti. Yani kendisini anime olarak izlemek, ünlü UMU'larını duymak tatsızdı diyemem ama neler ummuştum…

Öyle yani, bir nefret kusayım dedim bu ay. Önümüzdeki ay iyi animelerden devam.





YENİ ANİMELER

Geleneği bozmayarak 1-2 yeni isim sıralayayım öncelikle: Magmell of the Sea Blue, Our Maid is Way Too Annoying, As Miss Beelzebub Likes, Fantasy World Cheat Magician, Pastel Life, Gakuen Basara, Shirobako'ya yeni film, High School Fleet'e yeni film, Sword Gai (2. sezon), Future Card Buddyfight (5. sezon), Rainy Cocoa (5. sezon).

Princess Principal'a tam 6 tane devam filmi geliyormuş. 6 ne ya, o kadar tutmuş muydu Princess Principal?

Attack on Titan'ın üçüncü sezonu 22 Temmuz'da başlayacak.

Şu soldaki **Fate/Extra: Last Encore**'un son üç bölümü Temmuz'da çıkacakmış.

Fairy Tail'in son sezonunun çıkış tarihi nihayet belli oldu. Sonbaharda kavuşacağız kendisine.

Overlord'un 3. sezonu da resmen duyuruldu ve onu da Temmuz'da izleyebileceğiz.

3 bölümlük Ova serisi **Gunsmith Cats**'in blu-ray sürümü için açılan 75 bin dolarlık kitle fonlama kampanyası 350 bin dolar toplayarak son buldu, bütün ek hedeflere erişildi.

2 yeni **Gundam** animesi haberi geldi bu ay. Birincisi yeni UC animesi Gundam Narrative (veya NT). Unicorn'un sonrasında geçecekmiş. TV serisi olmayacak ve şimdilik tek bir bölüm gibi gözüküyor. İkinciyse çok beklenmedikti, mecha sevsin sevmesin herkesi mest eden süper seri 00'nun devamı duyuruldu. Hikâye bir filmle (pek de iyi olmayan bir şekilde) sonlandırılmıştı aslında, nasıl olacak bilemedim. Seri midir, film midir o da belli değil henüz.

JAPON HÜKÜMETİNDEN KORSAN MANGAYA KARŞI HAMLE

Japon hükümeti internet sağlayıcılarından önde gelen korsan manga sitelerini bloklamalarını istedi. Evet son kullanıcıya daha kolay erişilebilir düzgün hizmet sunmak yerine 50 yıllık yöntemlerle satış yapmak, sonra da site bloklamak korsana karşı en işe yarayan yöntemdir. Müzikte korsanın önüne geçen iTunes, Spotify gibi uygulamalar değil de Napster'ın, Mininoava'nın falan kapatılmasıydı zaten. Neyse neyse uzatmayayım. Japonya'nın Telekom'u konumundaki NTT de bu bloklamayı gerçekleştirdi ki Japonya'da çocuk pornosu dışında site bloklamak çok büyük bir olay. Hemen karşı davalar açıldı. Durumun önemli olduğunun farkındayım ama yine de naifliğe gülümsemeden edemiyorum. Verseler NTT başkanına bir kırmızı düğme, tipini beğenmediği Wikipedia mikipedia kapatsa hepsini ya? Bilgiye erişim hakkı, iletişim özgürlüğü falan dış güçlerin büyük oyunları neticede.

KISA KISA

Studio Ghibli'nin kurucularından, yönetmenliğini yaptığı Grave of the Fireflies'la midelerimizi deşen, Heidi'yle bizim buralarda bir neslin çocukluğunda önemli yer edinen **Isao Takahata**'ya veda ettik bu ay.

Shoujo ve josei serileri ağırlıklı manga dergisi **Aria** kapandı. İçindeki 6 seri sona erdi, diğer seriler başka dergilerde devam edecek.

Mangakası Nobuhiro Watsuki'nin başına aldığı dertler nedeniyle kesintiye **Kenshin** manga serisi Haziran'da devam edecekmiş. İptal olmamış çok şükür, çok iyi gidiyordu.

Hunter x Hunter mangası araya girdi. Sürpriz!

Noragami'nin mangası yaklaşık bir yıldır aradaydı, geri döndü.

Hiro Mashima'nın yeni mangası 27 Haziran'da başlıyor. Kendisi Fairy Tail için 2 tane de yan seri çıkarma hedefindeymiş.

Geçen yılın sonlarında biten Magi'nin mangakası Shinobu Ohtaka oryantal havadan devam ediyor ve Mayıs sonunda **Orient** isimli yeni bir seriye başlıyor.

Efsane isim **Rumiko Takahashi** (Inuyasha, Ranma 1/2, Maison Ikkoku ve daha nicesi) yakında yeni bir seriye başlıyormuş. Beklenir.

Mushishi'nin mangakası Yuki Urushibara'nın **The Cat is Facing West** isimli yeni serisi başladı.

Ünlü seslendirmen **Hiroshi Kamiya** (çok severim, hatta bu sezonun en beğenilen erkek seslendirmeni seçildi bir ankette) bir etkinlikte sürekli spoiler tweet'leyen bir katılımcıyla öfkeli bir tartışmaya girmiş deniyor. Bayağı konuşulan şeylerdendi bu mevzu bu ay. Bu arada Infinity War'un sonunda...

Daha önce One Year War'la devam edebileceği konuşuluyordu ama **Gundam: The Origin**'in 6. bölümü son bölüm olacakmış. Gundam'ın en önemli yönetmen ve karakter tasarımcılarından Yoshikazu Yasuhiko da bu serinin ardından emekliye ayrılacağını duyurdu.

İngiltere Kraliçesi'nin terzileri 3 adet **Char** kostümü dikti ve bunlar bir etkinlikte 8'er bin dolardan satılacak. Zengin cosplayer dostlara duyurulur.

Yeni bir **Violet Evergarden** projesi yoldaymış. Anime olabilir de olmayabilir de, bir şey denmedi.

Taika Waititi (Thor Ragnarok, Hunt for the Wilderpeople), **Akira** filmi üzerinde çalışmaya devam ettiğini doğruladı. Yönetmen olup olmadığı halen açıklanmadı ama.

Roman (daha doğrusu light-novel) uyarlaması en ilginç animeler oylandı, **Sword Art Online** birinci geldi. Eromanga Sensei ve Monogatari serileri de onu izledi.

BAHAR ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Yeni sezon animelerine genelde yeni serileri yazmaya çalışıyorum ama bu ay devam serileri, yeniden yapımlar, yeniden yorumlar, şunlar bunlar derken o kadar çok dev isim var ki başka bir şey izlemeye vaktim bile kalmadı. Şuraya baksanıza yahu, böyle sezon mu olur?





CAPTAIN TSUBASA

Çocukluğumda en sevdiğim şeylerden biriydi Tsubasa. Bu yeniden yapımda da güzel modernize edilmiş, hem orijinaline son derece sadık hem animasyonları vs. gayet güzel. Kabul etmek gerek ki Haikyuu gibi modern spor animelerinin yanında sönük kalıyor artık ama Tsuabasa yahu! Yemişim, taştan olsa izlerim!



HINAMATSURI

Anlatması biraz zor Hinamatsuri'yi. Zengin bir yakuzanın evinde birdenbire telekinetik güçleri olan bir kız ortaya çıkar ve zorla orada yaşamaya başlar. Tuhaf kafa bir mizah anlayışı var, hafiften duygusallığı ve aksiyonu da var. Bayağı değişik ve (galiba) güzel bir seri. Bir deneyin derim.

MEGALOBOX

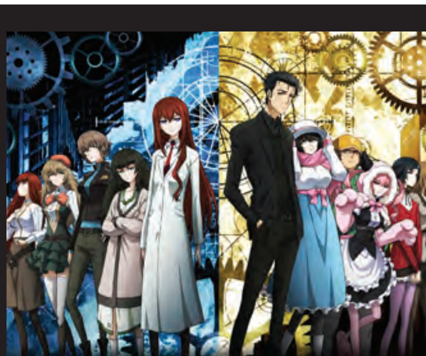
Henüz hepsinin ilk 1-2 bölümünü izledim bu sayfadakilerin ama sezonun yıldızı olarak Megalobox'u ilan edivereyim yine de. Çok klas, çok şekil, harika bir seri. 50. doğumgününü kutlayan boks mangası Ashita no Joe'nun "yeniden yapımı" gibi değil de "farklı yorumu" gibi. Post apokaliptik bir dünya, kollara bağlanan makinelerle yapılan bir boks, değişik animasyon stili, hip-hop'ımsı şarkılar… Biraz Cowboy Bebop, biraz Samurai Champloo havaları… Şahane olmuş, kesin göz atın.



FOOD WARS: THE THIRD PLATE – TOTSUKI TRAIN ARC

"Kitabına görelik" ve "özgürlük" arasındaki en tuhaf mücadelelerden biri bu sezon da aynen devam. Yine yemek yapma (ama daha çok yeme) aşkınızı kabartacak, yine dibine kadar Japon tuhaflığıyla dolu. "Yemek yapmanın nesi epik olabilir?" sorusunun yine net cevabı.





STEINS;GATE 0

Sanırım Steins;Gate'i artık bir modern anime klasiği olarak ilan edebiliriz. Muhteşem bir şeydi. Steins;Gate 0'nun ne olduğunu açıklamak biraz zor. Başkarakterimiz Okarin'in pes ettiği "beta" zaman çizgisinde ilerliyor. Devam serisi gibi ama tam devam da değil yani. İyi mi peki? Valla başlangıcı gayet iyiydi. Steins;Gate'i tanıyorsam da giderek açılacaktır.



LEGEND OF GALACTIC HEROES: DIE NEUE THESE

"Legend of Galactic Heroes 'insanlık mirası' derecesinde büyük ve önemli bir seridir" desem ve karşı çıkan olursa, o kişilerin Legend of Galactic Heroes izlemediğine emin olabilirsiniz. Bu yeniden yapım hakkında uzun uzun konuşuruz sonra ama gayet başarılı olsa da orijinal serinin karşısında yaşanan saygıyla eğilme hissini de tam yaşatmadığını söyleyivereyim şimdilik.

MY HERO ACADEMIA 3

Naçizane görüşüme göre Naruto-Bleach tayfasından bugüne kadar çıkmış en sıkı kavgalı dövüşlü shounen animesi My Hero Academia. Hikâye yeni sezonda da aynen devam. Bu kez bizim tayfa eğitime giriyor ama elbette ki eğitim bölümleri huzurla geçmez bu tip animelerde.





SWORD ART ONLINE ALTERNATIVE: GUN GALE ONLINE

Hani Sword Art Online'ın ikinci sezonunda bizimkilerin girdiği Gun Gale Online vardı ya, bu anime de o oyunda geçen bir yan hikâye. Kirito, Asuna falan yok (yani şimdilik en azından) ama yeni karakterleri de sevdim. Çok iyi de değil fena da değil. Askeri FPS'leri sevenlere özellikle hitap edecektir.

PERSONA 5: THE ANIMATION

Yüz küsür saatlik oyunların uyarlamaları elbette ki o tadı veremez, mümkün değil. P5'in animesi için de geçerli aynı şey ama oyunun senaryosu animeye uyarlanmaya nispeten daha uygundu, fena da olmamış o yüzden. "Oyuna gerek yok, animesini izlerim yeter" diyenlerin kafasınaysa dolmuş düşsün elbette.





FULL METAL PANIC: INVISIBLE VICTORY

Bazı seriler vardır, iyidirler, çok da sevilirler ama devamları gelmez, insanı deli ederler. 13 yıl olmuş yahu FMP gelmeyeli, şaka gibi! Neyse ki sağlam dönmüş. Bir günlük hayat / komedi tarafı, bir de ciddi tarafı vardır serinin. İkisini de severim. Invisible Victory ciddi damardan ilerliyor. Yine de bir ara dünyanın en komik şeylerinden Fumoffu'nun ikincisi gelse var ya...

TOKYO GHOUL:RE

İtiraf etmek gerekirse Tokyo Ghoul izlemedim ama ne kadar çok seveni olduğunu biliyorum, devam serisinden haberdar olmayan varsa bir haberdar etmek istedim o yüzden. Bir önceki seri Root A gibi Re'nin de ana serinin kalitesinde olmadığı söylenir ama ben bilmem.





TÜİK'in Türkiye'deki girişimlerle ilgili yayınladığı son veriler

TÜİK rakamlarına göre artık Türkiye'de ticaret yapıp da çevrimiçi dünyada yer almamak diye bir şey yok. Girişimlerin %95,9'unun internete erişimi var mesela. Bu oran çalışan sayısı 250'yi geçen girişimlerde %100'e yaklaşıyor. İnternet sitesine sahip olma rakamlarıysa biraz daha düşük: 50'den az çalışanı olan girişimlerin %70 civarı bir oranda site sahibi olduğu görülürken, 250 üstü çalışana sahip girişimlerde bu oran %87'lere kadar çıkıyor. Toplamda da girişimlerin %27'sinin bir siteye sahip olmadığını belirteyim.

Tabii buraya kadarki olan rakamlar tamamen jenerik nitelikte. Esas önemli olan internet hızı ve e-ticaret gibi hususlarda daha düşük oranlar olması şaşırtıcı değil benim açımdan. Şöyle ki neredeyse her beş girişimden birisi (%22,5) 10 Mbit'in altında bir hızda iş görüyor. Öte yandan, 100 Mbit'in üzerine çıkan (%18,5) bir girişimler grubunun olması hem şaşırtıcı hem sevindirici. E-ticaret konusunda girişimlerin yalnızca %10,9'u kendi sitesinden sipariş veriyor ya da satış yapıyor. Ve sadece %45'lik bir dilim sosyal medya hesabına sahip.

Şimdi tüm bu rakamlara bakıp biraz hayıflanabilirsiniz ama ben bir-iki rakam daha vereceğim: Dünya bankası ve BM tarafından 2016 tarihli araştırmalarda Türkiye'de nüfusun sadece %58'inin internete erişimi vardı. Gene TÜİK'in 2017 tarihli Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'na göre bu rakam %66'ya yaklaşmış. Her iki rakam da gelişmiş ülkelere oranla oldukça düşük (örneğin Almanya'da bu oran %89 iken, Japonya'da %92). Dolayısıyla nüfusun önemli bir bölümünün çevrimdışı olduğu bir ülkede, ilk iki paragraftaki rakamlar "yetmez ama evet" şeklinde de algılanabilir. En gelişmiş dünyalılar bizler miyiz?

■ İHSAN A.

DOLAR YÜZÜNDEN ZATEN YENİ BİR ŞEY ALAMIYORUZ. YENİ GEFORCE'LAR ÇIKSA DA ESKİLERİ UCUZLASA BARİ.

Buyurun Silurian hipotezine!

Dr. Who izleyenleriniz Silurian'ları bilir. Hani şu dünyada insanlardan önce yaşayan sürüngenimsi yaratıklar. En kötü Jenny Flint isimli tatlı bir iştirakçisi olan Silurian Madam Vastra'yı hatırlarsınız canım. Ehem, işte bu kurgusal dostlarımızın ilham verdiği bir hipotezden bahsedeceğim sizlere bu ay.

Biz insanlardan önce dünyada yaşamış olan gelişmiş bir ırk vardıysa bunu anlayabilir miyiz? İşte bu soruyu yanıtlamaya çalışan Silurian hipotezi isimli bir makale yayınlandı geçtiğimiz ay. Gavin Schmidt ve Adam Frank isimli bilim insanlarının kaleme aldığı makale, kabaca İnsan Çağının (Anthropocene) doğada ne gibi izler bıraktığını tartışıp, bir de bu izlerin gerçek bir doğa olayıyla mı yoksa bir müdahale sonucu mu olduğunu anlamaya yönelik testler öneriyor.

Müdahale dedim değil mi? Schmidt ve Frank'e göre bir medeniyeti enerji kullanımı tanımlar. Fosil yakıtı da bu bağlamda İnsan Çağının en önemli jeolojik ayak izi: Bunların atmosferdeki emisyonu halihazırda karbon dönüşünü değiştirmiş durumda mesela, karbon izotopu kayıtlarında bu durumu görebiliyoruz. Ayrıca küresel ısınma, erozyona ve sedimantasyona yol açan ölçekteki tarımsal faaliyetler, artık çığırından çıkan bir soruna dönüşen plastikler, steroidler, sentetik atıklar da bu izlere dâhil. Kısacası bulunduğumuz yerde bizden önce başka bir medeniyetin olup olmadığı konusunda fikir yürütürken benzer ayak izlerini araştırmak çok önemli.

İkili bu bağlamda başka gezegenleri işaret ederek şöyle diyorlar: "Bir zamanlar Mars ve Venüs şu ankinden çok daha 'yaşanabilir' haldelerdi. Mars'ı kazmaya başladığımız gün, artık nerden başlayacağımız hakkında iyi fikirlerimiz var". Bir de uyarıları var: "Derdimiz dünyayı kurtarmak, küresel ısınmayı tersine çevirmek değil; ancak insanlar bu yoğunlukta fosil yakıt kullanımına devam ederse, gelecekte Dünya'nın bu süregelen evriminin bir parçası olamayacaklar. Makaleye şuradan ulaşabilirsiniz, çok uzun değil: *tinyurl.com/ogz-127-hipotez*

■ İHSAN A.





Skandaldan sonra Facebook'tan yeni gizlilik kuralları hamlesi

Facebook bildiğiniz üzere Cambridge Analytica skandalı yüzünde epey zor günler geçirdi geçtiğimiz aylarda, Mark Zuckerberg mahkemeye çıktı hatta. İşte bu olaylarla birlikte Facebook da yeni kararlar aldı. Nisan ayında yayınladığı bir blog duyurusuyla gizlilik kurallarının Avrupa Birliğinin Genel Veri Koruma Düzenlemesi'ne uygun şekilde tekrardan güncelleneceğini ilan etti. Ay içinde AB genelinde uygulama başladı sayılır, tüm dünyada da 25 Mayıs itibariyle uygulanacak.

Mesela bundan böyle kullanıcılara, profillerinde bulunan politik, dini görüşleriyle ilişkili bilgilerini paylaşmayı kabul edip etmedikleri sorulacak, profil bilgilerini silmek kolaylaşacak ve veri ayarlarının o anki haliyle kabulü ya da onları yönetme (değiştirme) seçeneği sunulacak. Ayrıca Kanada ve AB'de yüz tanıma ürünleri opsiyonel hale gelecekmiş zira bu konuyla ilgili, adını andığım ülkelerde FB'nin hak ihlalinde bulunduğuna yönelik mahkeme kararları var. Son olarak, belli bir yaşın altındaki çocuklara da daha az kişiselleştirilmiş reklamlar gösterilecek ve belli konularda onay verirken yanında ebeveynlerinin de olması gerekecekmiş.

Valla geçen aylardaki patırtının kaldırdığı toz henüz kaybolmuş diyemeyiz. FB'nin attığı bu adımlarda ne denli samimi ve kararlı olduğunuysa zaman gösterecek gibi. ■ İHSAN A.

Uzayda döllenme mümkün mü?

Uzaya araba fırlatmak gibi gereksiz konularla ilgilenmeyip, gerçek bilimle uğraşanların olduğunu bilmek sevindirici. İnsanoğlunun Dünya'ya verdiği zararlar nedeniyle uzun vadede başka bir gezegende veya belki de uzay boşluğunda yaşaması gerekebileceği bilim kurgu kitaplarından taşarak gerçeklikle buluşmaya başlaması nedeniyle uzayda döllenme de merak edilen konular arasında yerini almıştı. NASA'ya bağlı Ames Araştırma Merkezi'nde başlatılan çalışmayla bu sorunun da cevabı öğrenilecek.

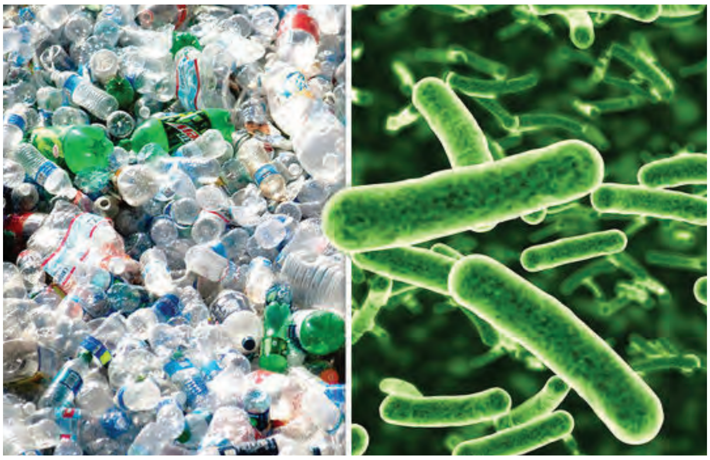
Döllenme için spermin oldukça hızlı hareket etmesi gerekir. İnsan sperminin yeryüzündeki çekim kuvvetine bağlı olarak hareket etmesine rağmen, uzayda nasıl hareket edeceğini ve döllenmenin gerçekleşme durumunu incelemek için astronotlar boğa ve insan spermlerini döllemeyi deneyecek. Boğa tercihinin sebebiyse spermlerinin daha az yerçekimine sahip ortamlarda da hızlı hareket edebilmesi. Bakalım insanoğlu uzaya giderse çoğalmaya devam edebilecek mi? ■ ARES

Musk'ın nisan şakaları



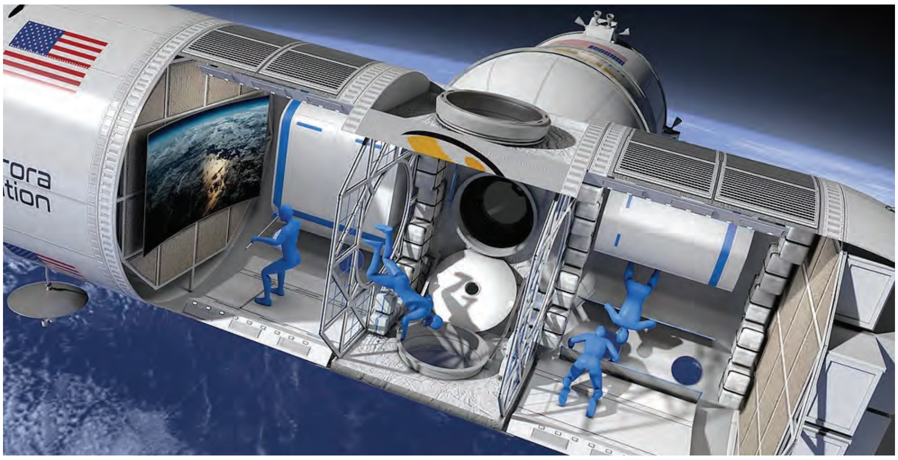
1 Nisan'da Elon Musk, günün anlam ve önemine binaen şöyle bir tweet attı: "Dostlar dükkânı kapıyoruz, Tesla an itibariyle iflas etmiştir." Takip eden süreçte Tesla hisseleri %7 oranında değer kaybedince çıkıp şaka yaptığını açıklamak zorunda kaldı tabii.

Elbette tüm bunlar şakalı bir tweet'ten kaynaklanmıyor da olabilir. Zira Musk 2018 yılının ilk dört ayını, Tesla'nın tutturulamayan üretim hedefleri yüzünden epey sıkıntılı geçirdi. 2017 için haftalık 5 bin araba üretiminden, 2018'de 2.500 arabaya düşülmüştü; ama yayınlanan raporlara göre ilk çeyrekte bu hedef bile tutturulamadı. Hatta bir ara üretime ara dahi verildi. Nisan ayı boyunca kendisinin bir konferans salonunda uyuduğunu falan da duyduk. Hayırlısı, ne diyelim? ■ İHSAN A.



Mutant bakteri üretildi

Bilim insanları yanlışlıkla plastik yiyen mutant enzim yarattılar. 2016 yılında başlanılan araştırma sonucunda ortaya çıkan enzimin detaylı yapısı oluşturuldu. Bu yapıya bağlı kalarak üretilen bakterilerse yapılan deneyler sonucunda plastik yeme konusunda daha başarılı çıktı. Mutant enzimin plastiği yok etmeye başlamasının birkaç günü bulduğunu söyleniyor ancak araştırmacılar sürenin hızlandırılabileceği konusunda iyimser. Şimdilik %20 geliştirilmiş olsa da henüz istenilen noktada değil. Doğada yüzyıllar içinde çözündüğünü düşünürsek, bu şanslı buluş global plastik atık sorununu çözme konusunda yardımcı olacağa benziyor. Üretilen plastiklerin küçük bir kısmı tekrar kullanılırken, doğaya verdikleri zarara rağmen geri dönüşüm süreçlerinin daha pahalı olması nedeniyle yeniden üretiliyorlar. ■ ARES



Aurora: bir uzay oteli

Bilim ve teknoloji dünyası heveslileri için uzaya sivil insanların düzenli seyahat edebilecek olması çok da uzak durmuyor. Virgin Galactic ve Axiom Space'ten sonra Orion Span isimli teknoloji girişim şirketi tam modüler uzay tatil istasyonu projesini duyurdu. Aurora istasyonunda 12 güne kadar kalma opsiyonu sunan şirketin zaman çizelgesiyse şaşırtıcı derecede kısa. İlk konuğu 4 yıl içerisinde göndermeyi düşünüyorlar. Seyahate çıkmak için talep ettikleri ücretse 9,5 milyon dolar. Simdiden para biriktirmeye başlasak anca... ■ ARES

GTC bitti, yeni GeForce ailesi nerede?

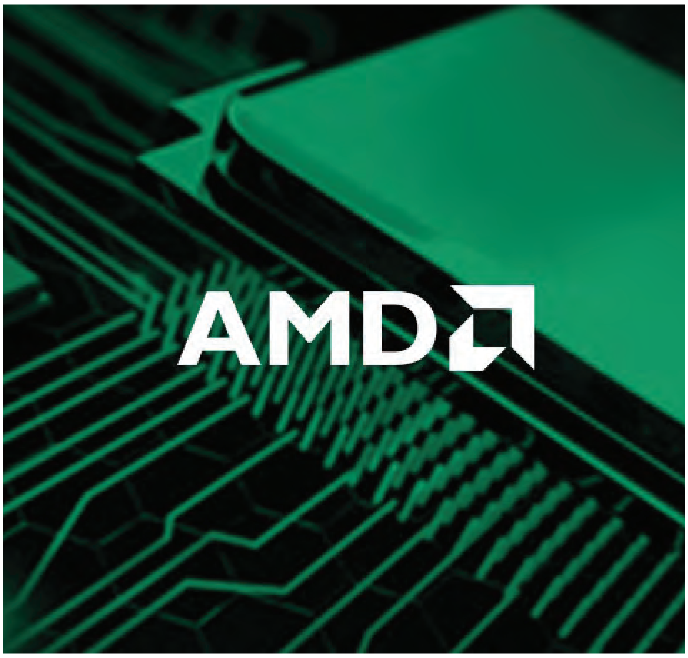
Grafik yongalarıyla ilgili yılın konferansı olan GTC bitti ama Nvidia'yı havalı bir keynote dışında aktif olarak göremedik. Üstelik bu keynote biz oyuncuların (düz tüketici) ihtiyaçları için de değildi. Peki nerede GeForce 1100 / GeForce 2000 ailesi? Duyuru yok, yazıda 2000 ismini tercih edeceğim ben, bilginize.

GeForce 2000 ailesi (2060, 2070, 2080, vb.) hâlâ bu sene çıkacak gibi gözüküyor. Ve yine dedikodular Volta mimarisine sırtını dayayacağını söylüyor. Volta, günümüzün Pascal mimarisinden sonra gelen ve aslında GTC'de Star Wars temalı Raytracing videosunun da ardındaki mimari. Orada kullanılan cihazlar GeForce Tesla V100, yapay zekâ odaklı "iş" GPU'ları. Temeli de Volta. İş biz sıradan tüketicilere indirgenmek olduğunda zaman alması da normal, ama Pascal'dan %132 daha iyi performans veren bu mimari GTX 2000'lerin belkemiğini oluşturacak gibi. Etrafta Turing ve Ampere adında iki mimari daha var, hemen açıklayayım: Volta, "iş" GPU'su mimarisi. Ve şu anki üst segment cihazlarda var. Turing, bu mimarinin GeForce ailesine uyarlanacak halinin adı gibi gözüküyor. Ampere ise, "iş" GPU'larında gelecek neslin tanımlayıcısı. Turing, temel olarak Volta'yı alacak gibi gözüküyor olsa da GTX 2000'ler tam olarak Volta olmayacaklar yani.



Tabii bu da işin fiyat kısmını zorlayacak sanki. Kripto madencilik yüzünden artan GPU fiyatları yavaş yavaş normale dönüyor, stoklar yerini buluyor aslında (en büyük alkış Ethereum için çıkan ASIC'lere gelsin). Ama GTX 2000 serisinin 50 ilâ 150 dolar gibi daha pahalı olma dedikoduları var. Bu da göz korkutuyor. Sebebiyse hem Ar-Ge, hem de tekil parçalar.

Örneğin VRAM. Volta mimarisindeki GTX 2000'lerin VRAM'i GDDR 6 olacak gibi gözüküyor. Üretimi GDDR 5'e göre %20 daha fazla olan bu VRAM, 2 kat hız vadediyor. Üretim Haziran sonu gibi başlayacağından GTX 2000'ler için en erken Temmuz ayını bekleyebiliriz. Tabii açıklamayla çıkış arasındaki zaman farkı da düşünülünce, yılın 3. çeyreği en erken yeni GPU'lara kavuşma zamanımız olabilir. ■ SARP



Totaliter Nvidia'ya karşı direnişçi AMD

Konuya yabancı olanlar için kısa bir özet: Nvidia'nın GPP kısaltmalı bir donanım partner programı var. HardOCP'den Kyle Bennett'in raporuna göre de bu programa katılmayan donanım firmalarıyla Nvidia'nın arası açılıyor. Birçok hizmetten ve kendini geliştirme şansından uzak tutuluyor firmalar. Katılma şartlarından biri de AMD'ye sırtını dönmek. İddialar bu şekilde.

Gigabyte, MSI gibi firmaların AMD kartlardan oyun serisi isimlerini çıkarmış olmaları bu iddiaların bir derecede doğru olduğunu söylüyor olsa da bir şey kanıtlanmadı daha. Ama tüm tartışmalar en azından AB'nin konuyu soruşturmasını sağladı. Ayrıca AMD cephesi bu tartışmayı ciddiye alıyor. Bunu da Scott Herkelman'ın yazılı açıklamasıyla pekiştirmiş oldu.

Vulkan'a temel olan yazılımı, FreeSync teknolojisi, HBM ve HBM 2 bellek standartları gibi adımlarla açık kaynağı desteklediğini her şekilde bildiğimiz AMD, Nvidia'nın tavrını "oyunculuğa karşı" ve "rekabete karşı" buluyor. Oyun grafik işlemesinde öğrendiği her şeyi uygun derecede başka firmalarla paylaşan AMD; Nvidia'nın tekelcilik davranışından sıkıldığını da açık açık dile getirdi. Zaten bu tartışmalar ciddi bir boykotu tetiklemeye çalışıyordu. AMD bu savaşın bir safı olduğunu dile getirdi diyebiliriz. ■ SARP



Cambridge Analytica ne karıştırıyor?

Facebook kullanıcılarının verilerini kullanarak Brexit ve Amerikan başkanlık seçimlerini etkilemekle suçlanan Cambridge Analytica'nın, kendi kripto parasını geliştirmeye ve ICO (initial coin offering) yoluyla kaynak yaratmaya çalıştığını öğrendik bu ay. Çok yüzeysel bir tanımlamayla ICO, bir şirketin harka arz yoluyla ön talep almasının kripto para hali gibi. Burada hisse senedi yerine, kaynak yaratmak isteyen şirketin sattığı kripto para var farklı olarak. CA da bu yolla 30 milyonluk bir gelir elde etmek istemiş. İşte sözde bu kullanıcıların çevrimiçi verilerini muhafaza etmelerine hatta satabilmelerine olanak sağlayacakmış.

CA, Reuters'a yaptığı açıklamada geçmişte blok zinciri teknolojisi üzerine araştırmalar yapıldığını kabul etmiş ama kripto para konusunu teyit etmemiş. Tabii şu an bu şekilde birtakım çabalar var mı yok mu, onu da bilmiyoruz. Ayrıca gene şirketin Dragon Coin isimli, kumarhane müşterine dönük bir başka kripto para biriminin gelişimini de teşvik ettiğini biliyoruz. Macau'ya bu uğurda bazı yatırımcılar götürülmüş şirket tarafından falan. Akçeli iş kokuları geliyor anlayacağınız.

Aslında ICO yollu kaynak toplama, bu alan henüz fazla regüle edilemediğinden, biraz şüpheyle yaklaşılan bir mesele. Burada da olayın merkezinde CA olunca insan ister istemez bu tehlikeli kesişimden çekiniyor. ■ **İHSAN A.**

Apple ve tüketici karşıtı alışkanlıklar

Dünyanın en popüler teknoloji Youtube kanallarından Linus Tech Tips'in Nisan videolarından biri, Apple'ın tüketiciye karşı negatif politikasını bir kez daha kanıtladı. Bozdukları iMac Pro'yu tamir ettirmek isteyen ekip, cihazın garanti kapsamı dışında olduklarını bildikleri ve ne kadarsa ödemek de istediklerini belirtmelerine rağmen cihazı tamir ettiremediler. Bunun sebebiyse, Apple'ın daha cihazı tamir edecek altyapıyı kurmamış olması! 2018'in başları diye kabul edebileceğimiz çıkış tarihine rağmen servis altyapısını kurmamış olan Apple, en az 27 bin TL'ye alınabilen bu cihazın ciddi tamirleri için "gidip yenisini alıverin" diyebiliyor. Çünkü malum, iMac Pro alıyorsanız eminim ki onu at gibi koşturacak bir iş düzeniniz vardır ve telafisi olmayan zaman çizelgelerine sıkışıksınızdır.

Linus ve ekibinin önceki videoları, iMac Pro'nun (en azından ABD'de) benzer parçalarla yapılan bir PC'den çok daha pahalı olmadığını kanıtladı. Ama o "markaya verilen para" işi Apple'da gittikçe çığırından çıkıyor gibi gözüküyor.

Bir de yazının başındaki "bir kez daha" kısmını sorguluyorsanız, öncelikle tebrikler. Şüpheci olmak iyidir. Ardından da Louis Rossmann'ın YouTube videolarına bir göz atın lütfen. Sıkı bir tamirci ve insanların kendi cihazlarını tamir etme hakkını yıllardır savunan birisi olarak Rossmann, Apple'ın bunu engellemek için yaptığı her adımı ortaya dökmeyi kendine görev edinmiş durumda. "Apple düşmanı" argümanıyla vakitlerimizi boşa harcamamak adına, bu yazının bir iPad Pro'da yazıldığını, telefonumun da iPhone olduğunu not düşeyim. Rossmann'ın kanalı için: ***tinyurl.com/ogz127-rossmann*** ■ **SARP**





Biyometrik şifre daha güvenli, ama daha kolay mı?

Dünyada "qwerty" ya da "1453" gibi şifrelerin popüler olduğundan, hack'ler, zincirin en zayıf halkası olan "insan faktörü" kullanılarak yapılıyor çoğunlukla. Ama FIDO (Fast IDentity Online), dünyada insanları hem bu şifrelerden hem de iki aşamalı onaylamalardan kurtarmanın peşinde. 2014'te planlanan ama hayata geçirilemeyen sistem, aslında biyometrik tanımlamayı esas alıyor. E artık neredeyse her akıllı telefonda en az bir form biyometrik ölçüm olduğu (parmak izi, yüz tanıma, vs.) düşünülürse, dünya bu konuda daha elverişli hale geldi. Bunların eksik olduğu cihazlardaysa Yubico'nun USB şeklinde anahtarları kullanılabiliyor. Bu, yeni bir teknoloji değil. Yıllardır siz de kendi şifre ve anahtarlarınızı bu şekilde USB'lere aktarabiliyordunuz zaten.

Ayrıca kulağa hoş gibi gelse de, altı boş bir uygulama bu. Çünkü Türkiye'de en net örneklerden Türkiye İş Bankası, İşCep uygulamasından parmak iziyle girişi 26 Ekim 2016'da kaldırdı. Neden? Çünkü Türkiye'nin yasaları daha böyle bir uygulamaya hazır değil. O nedenle FIDO'nun yazılım altyapısını kullanan firmaların önce yerel kanunları aşması gerekecek. O da bizimki gibi ülkelerde biraz zor. Okuma / yazma oranının düşüklüğü sebebiyle imza yerine parmak izi basıyor insanlar Türkiye'de hâlâ, yoksa siz bilmiyor muydunuz? ■ **SARP**

Güncellendi 1



App Store'dan İndirin

Google Play 'DEN ALIN

Herkese merhabalar! Umarım yeni sistem önerilerimiz eskisine oranla hoşunuza gitmiştir (yazar burada okura mail atın demeye getiriyor :) Biz yenilendik yenilenmesine ama bu aralar stokların beni memnun ettiğini pek söyleyemeyeceğim. Madencilik işleri alıp başını gittiğinden beridir ne doğru dürüst Radeon kartların tadını çıkarabiliyoruz, ne de daha alt segmentte olması gereken kartlara uygun fiyatla ulaşabiliyoruz (en bariz örneği GTX 1060). Yine de ekran kartı tarafında Nvidia'nın kripto madenciliğe karşı arzı yükseltmesi sonucunda az da olsa fiyat düzelmeleri görebiliyoruz, umarım biraz daha insancıl seviyelere inerler. Ama tabii onlar dışında fiyatların arttığını göreceksiniz. Döviz kurları malum... ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
777 TL	523 TL	371 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
508 TL	196 TL	211 TL
TOPLAM: 2.586 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
1.833 TL	859 TL	530 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.049 TL	223 TL	330 TL
TOPLAM: 4.633 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G GTX1070TI, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	Z370 SLI PLUS
3.575 TL	1.876 TL	868 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3600MHZ C17 16GB (2X8GB) DUAL (17-18-18-38) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-500MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.439 TL	230 / 511 TL	330 TL
TOPLAM: 8.829 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X 11G GTX1080TI, PCI-E16 3.0, 11GB/352BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREAD-RIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	X399 GAMING PRO CARBON AC
9.588 TL	5.086 TL	2.183 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB) DUAL (15-17-17) 1.35V	SDD: 1TB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 6TB 128MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	1000W 80+ GOLD TAK ÇIKAR KABLOLU
2.255 TL	1.655 / 1.382 TL	1.098 TL
TOPLAM: 23.247 TL		

PIXEL





Piksel Günlükleri

Ummadık kartuş baş yarar

Açık konuşmak gerekirse Nintendo çocuğuydum ben, ilkokul yıllarım Famiclone'un başında geçti. Beni ciddi anlamda oyuncu yapan 8-bit Nintendo dönemidir hatta. Zaman zaman arkadaşlarımın Sega konsollarında takılsam da Sega konsolum olmadı hiç. Lakin oldum olası Sega Master System'i inanılmaz karizmatik bulmuşumdur. Bu sebeple de 2 sene önce hayatımda ilk kez bir SMS aldım.

O gün bugündür SMS için kartuşlar topluyorum bulabildiğimce ve gücüm elverdiğince. Sega'cı dostlarımın en tavsiye ettiği oyunlardan biri de Wonder Boy 3: Dragon's Trap'di. Hani şu yakın zamanda Switch'e de yeniden yapımı çıkan. Fakat konsolun en başarılı oyunlarından biri olduğu için bulması zor ve fiyat olarak tuzlu bir kartuştu. O yüzden kaderime küsüp elimdeki oyunlarla idare etmeye çalışıyordum.

Geçen sene takas yaptığım bir arkadaştan iki tane SMS oyunu geçti elime. Bunlardan biri de co-op olarak oynanabilen Secret Command oyunuydu. Hani şu Kuzey Amerika sürümü Rambo 3 olarak kaktırılan SMS oyunu. Ben de en azından eşimle beraber oynayalım diye kartuşu konsola takınca bir de ne göreyim: Wonder Boy 3'ün açılış ekranı karşımda duruyor!

Olaya bakar mısınız? En ucuz SMS oyunlarından biri olan, hatta üzerinde de orijinal Secret Command'ın etiketi olan oyunu bir takıyorsunuz ki içinden konsolun en değerli oyunlarından biri olan Wonder Boy 3 çıkıyor! Üstelik oyunu bana veren arkadaşın da durumdan haberi yok, belli ki oyun ona da bu şekilde gelmiş ve Secret Command oynamaya tenezzül bile etmediği için durumu fark edememiş. Sonuç olarak metroidvania delisi biri olarak inanılmaz sevindim ve gerçekten de acayip keyif alarak bitirdim oyunu. Ciddi söylüyorum bana göre de 8-bit döneminin en harika oyunlarından Wonder Boy 3.

Lakin işin bir de şu tarafı var: Şu an dünyada bir yerde sevine sevine Wonder Boy 3 kartuşu alan ve içinden Secret Command çıkan bir gariban var. Bana sakın kızma dostum, inan benim de haberim yoktu. **EMRE S.**



KONSOL

FAMICOM DISK SYSTEM

Başarılı konsol eklentisi diye bir şey var mı??

NES'in Japonya ayağı olan Famicom'un ülkeyi tam anlamıyla domine ettiği yıllarda kartuşların maliyeti biraz tuzlu geliyordu Nintendo'ya. Bu sebeple Famicom için bir eklenti geliştirmeye karar verdiler. Konsolun altına takılan bir disket okuyucu sayesinde konsol disketleri de okuyabilecekti ki disketlerin kartuşlara oranla maliyeti oldukça düşüktü. Böylece Famicom'un eklentisi olan Disk System 1986'da piyasaya çıktı.

Disket kullanmanın şöyle avantajları da vardı: Disketler yazılabilir olduğu için oyunlarda kayıt yapılabiliyor (The Legend of Zelda, Metroid, ve Kid Icarus mesela) ve oyuncular Nintendo tarafından yerleştirilen kiosk'larda cüzi bir ücret karşılığı disketlerine yeni oyunlar yazdırabiliyorlardı. Ayrıca disketin her iki tarafına farklı oyunlar yüklenebildiğini ve ses kalitesinin bir tık daha iyi olduğu ekleyeyim unutmadan. Fakat ucuz etin yahnisi pahalı olur hesabı, disketler korsan kopya için çok uygun sistemler olduğu için kısa sürede içerisinde korsan oyun satışları firmaya zarar vermeye başladı. Ayrıca disketlerin veri depolama için aşırı hassas olması saklama ve oynama konusunda sıkıntılar çıkarabiliyordu.

Gene de klasik Famicom kadar olmasa da FDS şaşırtıcı şekilde başarılı oldu 4,5 milyon gibi satış rakamı yakaladı. Hatta Nintendo 2003 yılına kadar da FDS'yi desteklemeye ve teknik servis sunmaya devam etti. Konsol eklentilerinin sonu genelde pek tatlı olmaz ama FDS gibi kaideyi bozan istisnalar da var işte. **EMRE S.**



PIXEL YAZITLARI

TARİHTEKİ İLK EL KONSOLU

GameBoy'un atası

Günümüzde video oyunlarının spor kategorisine girip olimpiyatlarda bile yer alacak olması sizin şaşırtmasın, "çocuk oyuncağı" sınıfından çıkması bir hayli uzun sürdü aslında. Öyle ki 70'lerde Atari 2600 gibi konsollar oyuncakçılarda satılıyordu ve büyükler tarafından pek ilgi görmese de gittikçe büyüyen bir sektör olduğu da aşikârdı.

İşte dönemin oyuncak devlerinden Milton & Bradley de bu yeni sektörü yakından takip ediyor, nasıl kâra çevirebileceğinin hesaplarını yapıyordu. Sektörü analiz ettiklerinde de şunu fark ettiler: Ev konsolları tamamen Atari'nin hakimiyetindeyken taşınabilir oyunlar tek ekranlı ve oldukça ilkel LCD oyunlardan ibaretti. Neden Atari'nin evlere taşıdığı gelişmiş oyunları onlar ele taşımıyordu ki?

Bu devrimsel fikirle 1979 yılında piyasaya çıktı Microvision. Tasarımcısı da daha sonra Vectrex'i yapacak olan Jay Smith'di (ki gene şansı tutmayacaktı). 2 kalem pille çalışan konsolun en büyük özelliği kartuşlarla oyunlarının değiştirilebilir olmasaydı LCD oyunların aksine. Konsolla beraber çıkan 4 oyunun yanı sıra oyuncular yeni oyunlar da satın alabiliyor, oyuna özel kontrol şablonunu da konsola takarak oynuyordu. Atari 2600'ün değiştirebilir kartuşlara sahip olmasının büyük bir olay olduğu yıllarda taşınabilir bir el konsolunun oyunlarını değiştirebilmek resmen fantastikti.

Nitekim ilk çıktığı dönemde de hayli başarılı oldu Microvision ve daha ilk yılında firmasına 15 milyon kazandırdı. Fakat yarattığı fırtına da aynı hızla sönüyordu. Ekran çözünürlüğü 16x16 olduğu için (siz daha 4k kavgası yapadurun) oyunları LCD oyunlardan bir tık daha kaliteli olsa da Atari 2600 ya da Intellivision gibi konsolların yanında hayli ilkel kalıyordu ki kataloğu da genelde dönemin Breakout ve Space Invaders gibi popüler oyunlarının klonlarından ibaretti. Üstelik pek sık oyun da çıkmıyordu, ne de olsa "el konsolu" diye bir sektör yoktu. Üstelik fiziksel sıkıntıları da vardı konsolun. Ekranı zamanla çürüyor, kontrol mekanizması kısa sürede bozuluyor ve elektro statik boşalma problemi yüzünden kalıcı hasara uğrayabiliyordu.

Nihayetinde bu problemleri yüzünden ömrü sadece 2 yıl oldu Microvision'ın ve topu topu 12 oyunla birlikte konsol dünyasına veda etti. Lakin getirdiği "taşınabilir ve oyunları değiştirilebilir konsol" fikriyle kalıcı bir iz bıraktı konsol dünyasında. Zaten yaşadığı problemlerin bir kısmı da aslında bu fikir için biraz erken olmasından kaynaklıdır. Hatta Satoru Okada'nın söylediğine göre Game & Watch'u tasarlarken Microvision'un problemleri üzerinden çalışmış Nintendo ki kendisi de oyun tarihine yön veren başka bir konsoldur.

Her şey için teşekkürler Microvision! ■ **EMRE S.**

BİR KONUDA İLK OLMANIN EN KÖTÜ YANI, HATALARINA BAKIP DERS ÇIKARILACAK KİMSE OLMAMASIDIR.

YARIM KANLAR

Oyungezer olarak ırkçı bir dergiyizdir. Eğer aranızda insan değil de en azından yarı–insan varsa bilin ki sizi daha çok seviyoruz.



ALUCARD
(CASTLEVANIA)

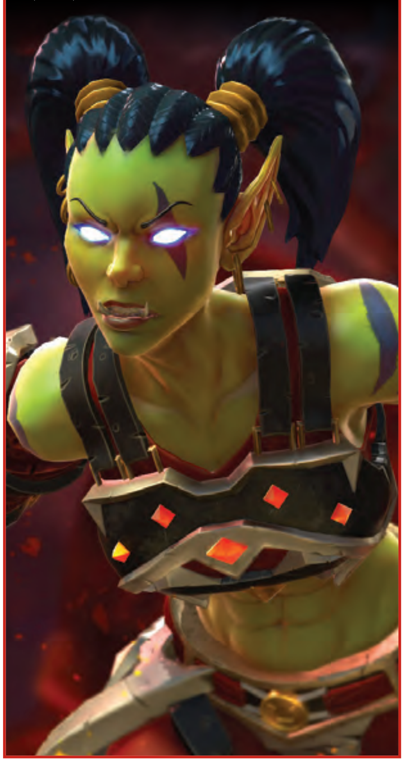
"Aranızda hayata 1-0 yenik başlayanlar var mı?" diye sorsam mutlaka el kaldıranlar olacaktır ama 2-0 olduğunda Alucard gibisinin çıkacağını pek zannetmiyorum. Düşünün, yarı vampirsiniz, babanız yüzyıllardır insanlara terör estiriyor fakat siz ona karşı çıkıyorsunuz, dolayısıyla ne vampirlere yaranabilmişsiniz (1-0), ne de insanlara (2-0). Karanlıklar içerisinde yaşayan, sessiz bir kahramandır Alucard. Doğuştan şanssızsanız Castlevania tarihinin en önemli karakterlerinden biri olmanın ne faydası var sorarım size? ■ EMRE S.

YAGYU JUBEI
(ONIMUSHA)

Oyunu Sengoku döneminde geçtiği için baş düşmanı Oda Nobunaga olmak zorundadır Jubei'nin, elden ne gelir? E böylesi güçlü bir adamı yenmek için de doğaüstü güçler gerekecektir. Aradığı kuvvet, damarlarındaki asil Oni kanında mevcuttur. Zamanla annesinde miras kalan bu güçleri özümseyen Jubei, Japonya'yı tek bayrak altında toplamak için gözünü kırpmadan köyünü katleden Nobunaga'dan da intikamını alacaktır. O değil de şu yazıyı yazarken bu canım serinin neden bittiğini soruyorum kendi kendime? İlla biz de Oni tarafımızı mı ortaya çıkaralım Capcom? ■ EMRE S.

GARONA HALFORCEN
(WARCRAFT)

Bu dosyanın adını "Yarı İnsanlar" da koyabilirdik ama koymadık. Neden? Çünkü aramızda insanlıktan nasibini almamış olanlar var. Soyadı kanunu ilk çıktığında doğrudan yaklaşımı tercih etmiş olan Garona tahmin edebileceğiniz gibi bir yarı-ork. Kendisini uzun zaman yarı-insan zannetmiş olsa da sonradan yarı-Drenai olduğu ortaya çıkıyor. Farklı görünüşünden ötürü orklar tarafından dışlanan bir hayat sürmek, Khadgar'la kankalık, Medivh'le aşnafişne, Gul'dan'ın beyin yıkaması yüzünden kral katilliği derken renkli kariyerini kendini ormanlara vurup oğlu Med'an'ın deus ex machina'lığını yaparak sürdürüyor (yani okumadım çizgi romanları da kesin öyle yapıyordur). ■ ÖMER





HERO
(DRAGON QUEST 4)

Bildiğiniz üzere Dragon Quest serisinin öyküleri birbirinden bağımsızdır. Fakat benim gibi hayranları tarafından 4, 5 ve 6. oyunlara Zenitihian Üçlemesi adı verilmiştir çünkü... üç oyunda da Zenitihian'lar ve Zenithia Kalesi gözükmektedir (bütün sebebi bu kadar). Dördüncü oyunun kahramanı da yarı Zenithian'lıdır tahmin ettiğiniz üzere. Peki kimdir bu Zenithian'lılar? Göklerde yaşayan, ara sıra sevişmek haricinde insanlarla pek münasebete girmeyen, üstün bir ırktır. Yarı-Zenitihian olmanın sana bana bir faydası yoktur ama, ömrümüz gene dünyayı kurtarmak için bin bir dertle uğraşmakla geçmektedir çünkü. ■ EMRE S.

EDDIE RIGGS
(BRÜTAL LEGEND)

Beelzeboss ne demişti: "I'm the Devil, I love metal!" Eh, şeytanlar metali seviyorsa yarı-şeytanların da metalhead olması doğal. Dünyanın en kötü metal grubunda çalışmasına rağmen dünyanın en iyi roadie'si olan Eddie'nin de yüreği metalden. Roadie dediğimiz kişi vefakardır, cefakardır, kendisinden önce başkalarının iyiliğini düşünür. 70'lerde değil de daha öncesinde, müziğin gerçek olduğu zamanlarda, yani 70'lerin başlarında doğmadığı için üzülen Eddie salak bir müzisyeni kurtarmak için sahnede öldüğünde asıl işi daha yeni başlıyordu. Cehennemdeki headbanger'ları kim doğru yola götürebilirdi ki başka? ■ **ÖMER**

DANTE + VERGIL
(DEVIL MAY CRY)

Dante'ye sadece Dante dendiği nadiren görülür. Karşılaştıkları daha şekil olduğu için genelde ona Dante, Son of Sparta diye uzun uzun hitap etmeyi tercih ederler, dolayısıyla bizim de kendisinin yarı-şeytan olduğuna dair bir şüphemizin kalmamasını sağlarlar. E tabii belki de daha karizmatik ikizi Vergil'i de unutursak cehennemin dibine kadar yolumuz var. Dante insan tarafını kucaklamayı tercih etmişken Vergil şeytan tüyünü özel bakım kremleriyle büyütmeyi daha çok seviyor. Yalnız beyaz saç, uzun montlar falan derken iyi karizması var bu yarı şeytanlık işinin. Bir gün yarı-şeytan olursam direkt Tinder açarım. ■ **ÖMER**



SHANTAE

SHANTAE
(SHANTAE)

Eti Cin haricinde cinlerden pek hazzetmeyen bir millet olarak Shante'nin bu kuralı bozan nadir örneklerden olduğu aşikâr. Tabii bunda yaptığı göbek danslarının da payı tartışılır. Yarı-cin kökenleri yüzenden halkının ona güvenmeyeceği konusunda düştüğü şüpheler de göz önüne alınırsa cinlere bakışı bizden pek farklı sayılmaz aslında. Gereğinden fazla sağlıklı saçları yüzünden cinlik haricinde şampuan reklamlarında da parlak bir gelecek görüyorum kendisi için. Ya da dönüştüğü hayvanlarla açtığı hayvanat bahçesinin müdürü olarak Tübitak başkanlığına kadar giden başka bir kariyer yolu da seçebilir. ■ **EMRE S.**



KRATOS
(GOD OF WAR)

Antik Yunan'ın ilk şeker hastalarından olan Kratos, şeker hastalığı sebebiyle öfke patlamaları yaşamakta, bu hengâmeler esnasında da çocuğunu karısını falan doğramaktadır. Ardından da başını "Vay ben ne yaptım?" diye Olimpos Dağı'nın taşlarına vurmasına rağmen hâlâ sakinleşememekte, o gün bugündür tanrılar katında buzlu badem sefaları yapılamamaktadır. Adeta uyuşturucu alacağım diye anayı-babayı döven hayırsız evlattır Kratos, koskoca Zeus'a bile illallah ettirmiştir. "Lanet olsun yarı tanrılığına da!" demiş, anca itlik serserilik peşinden koşmaktadır. ■ **EMRE S.**

TERRA + AERIS SEYMOUR + CECIL
(FF6, FF7, FF10, FF4)

Final Fantasy hayranlarının da bildiği üzere, her FF oyununun başlarında da "şöyle kadim bir ırk varmış, ama efsane tabii canım" gibisinden bir boş muhabbet döner. İşte o zaman emin oluruz ki ekibimizden biri illa ki o kadim ırkın kanından taşıyordur. Terra oyun boyunca kovaladığımız Esper'lerden çıkar, Aeris Cetraoğullarının sonuncusudur, Seymour yarı-Guado'dur, Cecil'in yüreği aya benzemektedir falan, bu klişe listesi uzar gider. Daha da eşelesek fazlası çıkar yeminle. Lakin söz konusu Final Fantasy olduğu için Ömer yüzünden pek kıllatamıyorum kusura bakmayın (Yarı tabanca yarı kılıç silahımla saldırırım! - Ö). ■ **EMRE S.**

AERIS



ADAM + EVE
(ASSASSIN'S CREED)

AC2'de bayağı bir kasıp açabildiğiniz The Truth videosu vardır, orada denk geliriz Adam & Eve'in öyküsüne. Dünya'ya bayağı bir geçmiş zamanda gelmiş ve insan ırkını da yaratmış olan Isu'ların yarattığı yarı-insan yarı-Isu şahsiyetlerdir. İnsanlığın özgür iradesi için emek sarf etmiş, Apple of Eden'lardan birini Isu'lardan çalmış, ancak kaçarlarken bilinmeyen bir güç tarafından durdurulmuşlardır. İlk assassin'ler de sayılırlar aynı zamanda. AC serisi o zamanların hikâyesine biraz daha eğilse de biz de haklarında birkaç şey daya öğrensek diye bekler dururuz biz de. Hatta Adam & Eve'i yönettiğimiz komple bir AC bir gün? Üf! ■ **EMRE S.**

BİR ŞEYLERİN YARISI OLMAK HER ZAMAN EKSİK OLMAK DEMEK DEĞİLDİR. YARIM KOKOREÇ MESELA.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



CRISIS BEAT *[PS1]*

Şimdiki oyuncu kardeşlerimiz kıymetini bilsinler, zamanında konsollar ve oyunlar ülkemize biraz rötarlı ve bolca tuzlu gelirdi. PS2'nin de dünyayı esir ettiği yıllarda ülkemize anca PS2 kafeler sayesinde yavaş yavaş girdiğini çok iyi hatırlarım. İşte o dönemler PS2'nin çıkış oyunlarından olan Bouncer pek ilgimi çekerdi. Ama bende sadece PS1 olduğu ve anca 500.000 liraya üzerinde Princo yazan korsan CD'leri takas edebildiğim için Crisis Beat'le idare etmeye çalışıyordum.

Crisis Beat, Bandai tarafından geliştirilmiş, tipik bir adam döverek ilerleme oyunu. 4 farklı karakterden istediğimizi seçerek bindiğimiz gemiyi esir alan teröristleri teker teker dövüyoruz (oyun dünyasındaki teröristlerin beceriksizliği malumunuz zaten). Düşmana kilitlenerek sopa manyağı yapabildiğimiz lock-on ve çevredeki objeleri "sırtında paralansın kardeş" diye güzel dileklerle sırtlarında patlabileceğiniz counter'lar gibi hoş sistemler de mevcut. Ayriyeten oyunda Bandai'ye yakışır şekilde bir anime havası var ki ellerini ceplerinden çıkarmadan dövüşen Kenneth benim favorimdi. Lakin elinde süpürgeyle taramalı tüfekli adamları döven ufak kız çocuğu da anime kültürüne lanet ettiriyor doğrusu.

Aslına bakılırsa bir arkadaşla beraber cips-kola gömerek oynayabileceğiniz, çıtır-çerezlik bir oyun Crisis Beat. Zaten bitirmesi de maksimum 2 saat sürüyor. Ama ekstra zorluklar ya da Free Mode gibi bonusları açmak isterseniz de oyun süresi biraz daha uzayabilir. Eski mahalleden arkadaşınızla evde arcade tadı yakalamak istiyorsanız bir bakın derim. ■ **EMRE S.**

DEVAMI?

2010 yılında oyuna bir devam oyunu yapıldığına dair bir muhabbet var bazı kaynaklarda ama ben pek aslı-astarını bulamadım. Bulabilen varsa da ses etsin bana lütfen.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

ALL STAR RACING 2 *[PS1]*

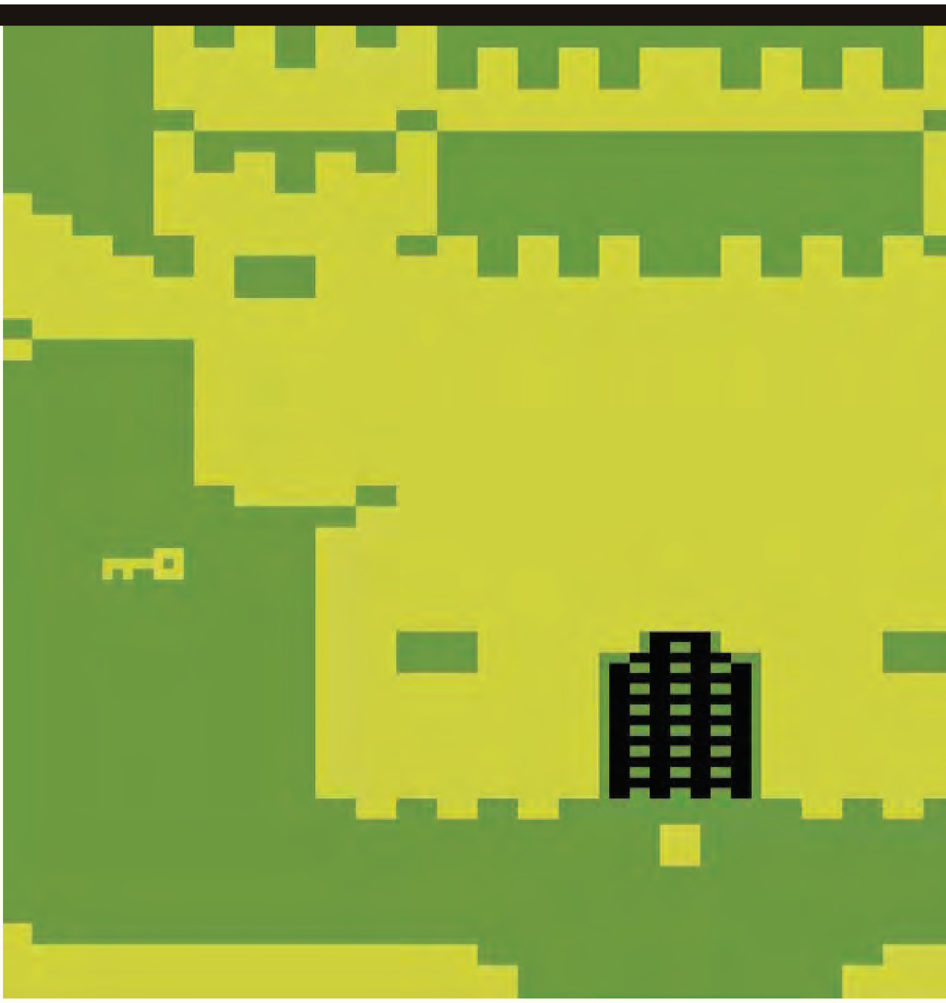
Daha önce de söylediğim üzere, retro oyun koleksiyonu yapmaya başladığım ilk zamanlarda raflarımın boş durması beni deli ediyordu, o görüntüye dayanamıyordum. Bu sebeple uygun fiyatla bulduğum her oyunu alıp rafıma diziyor (ki koleksiyonculuk açısından büyük bir hatadır), raflar doldukça da ben de aynı zamanda şehvetle doluyordum. Hele bir de satıcı İzmir'deyse her seferinde gidip bizzat elden alıyordum kargo parası vermemek için ki eşimin hakkını ödeyemem, İzmir'in bu türlü türlü saçma yerlerine olan yolculuklarımda beni yalnız bırakmıyordu.

İşte gene bir gün 2 tane PS1 oyunu almak için kapanmış bir müzik dükkânının deposuna doğru yola koyulduk. Şimdi dükkân adı vermeyeyim, fiyatları düşünülürse kapanması kadar doğal bir şey olamazdı. Her neyse, ufacık bir depoya geldik, her yer yığınlar haline müzik CD'leri falan. O dönem için tuzlu sayılabilecek bir fiyata da (adam dükkânı iflas etmesine rağmen pahalı satmakta ısrar ediyordu) oyunları aldık. Lanet olsun ki All Star Racing de işte o gün elime geçmişti.

All Star Racing adından da anlayabileceğiniz üzere bir korku-hayatta kalma oyunu arkadaşlar. Keza oyun o kadar kötü ki oynarken beyin kanamasından ölmemek için hayatta kalmaya çalışıp, oyuna verdiğiniz para yüzünden de kendinizden ve yapabileceklerinizden korkuyorsunuz. Yarış oyunu yalanının altına saklanan oyunda klasik arabalar, go-kart, yarış arabası, GT araçlar gibi 4 farklı araç sınıfını kullanabiliyoruz. Hepsinin de ortak noktası şu: Kontrolleri rezalet, fizik motoru bir şaka ve tek yarış haricinde hiçbir oyun modu olmadığı için tekrar oynamanız için bir sebep yok. Gerçi sırf bu oyunu tekrar oynamanıza engel olduğu için bile oyuna minnettarlık duyabilirsiniz.

Oyunun yapımcısı Midas Interactive bana bir yerlerden tanıdık geliyor diyordum ki hatırladım. Hayatımda oynadığım en kötü oyun olan Daemon Summoner'ı yapan firmanın bizzat kendisi bu. Anlaşılan diğer oyunlarda üzerine koyarak devam etmişler. Kendilerine boştan yere "Çağın Vebası" demiyorum ben. ■ **EMRE S.**







EJDERİN NEFESİ

[ADVERTURE]

Hayatıma giren ilk ev konsolu Atari 2600'dü benim. 2600 ve onun büyülü dünyasıyla tanıştığımda sadece 2,5 yaşındaydım ve hâlâ da kopamadım. Konsolun en popüler oyunlarından olan Adventure da Ready Player One'la tekrar popüler olunca oyunla ilgili önemli bir anımı paylaşayım dedim.

6 yaşındayım. O yıllarda annem ve babam bir yere gidecekleri zaman bana Atari 2600'u kurar, ben de onlar dönene kadar uslu uslu oynayarak onları beklerdim. İşte gene böyle bir gün annemler pazara gitti ve ben evde tek başımayım. Rahmetli babamın İzmir Bit Pazarı'ndan aldığı Adventure kartuşu da bir köşede duruyor. Daha önce denediysem de pek anlayamadım oyunu, dönemin puan yapmak üzerine kurulu standart oyunlarına göre çok karışık gelmişti çünkü. Gene de bir şans daha vermek için kartuşu takıyorum.

Deneme yanılma yöntemini kullanarak sabırla oyunu çözüyorum. Düşmanları yenmek için silahlar nasıl kullanılır, kaleye gidecek köprü nasıl kurulur, labirentten çıkış noktası nedir, tek tek çözdükçe bana bir cesaret geliyor. Nihayetinde kaleye ulaşıp Kutsal Kâse'yi de ele geçiriyorum. Geriye sadece hazineyle kendi kaleme dönmek kalıyor. Fakat hazinesini kaybettiğini fark eden ejderha anında üzerime çullanıyor.

Elimde Kutsal Kâse'yle labirentin dönemeçlerinde koşmaya başlıyorum. Ben dar yollardan dönmeye çalışırken ejderha rahatça labirentin duvarları üzerinden uçarak kovalıyor beni. Evde tek başımayım, tamamen oyunun atmosferine girmişim, ejderin nefesini gerçekten ensemde hissediyorum, bildiğiniz korkuyorum ve çılgınlar gibi koşturuyorum. Adrenalinden ölecek gibiyim abartısız. Samimiyetime inanın, karşımdaki grafikler kocaman kareler olsa da yaşadığım hisler ancak bu kadar gerçek olabilir.

Nefes nefese bir kovalamacanın ardından elimde Kutsal Kâse'yle kendi kaleme ulaşıyorum. Kalenin kapısının kapanmasıyla birlikte rahat bir nefes alıyorum. Ve oyun bitiyor. Hayatımda ilk kez oynadığım bir oyunun bittiğine şahit oluyorum, ilk kez bir oyunu bitiriyorum! Bir gurur ve zafer sarhoşluğu kaplıyor bedenimi. Böylece hayatımda bitirdiğim ilk oyun da Adventure oluyor ve oyunculuğa bakışımı ve hayatımı temelli olarak değiştiriyor. O güne değin video oyunlarını standart bir oyuncaktan çok da farklı olarak görmeyen ben, o dakikadan itibaren katıksız bir oyuncuya dönüşüyor, o macera duygusunun bağımlısı oluyorum.

Hani bu köşeye "Oradaydım" diyoruz ya, işte 25 sene önce ejderhanın nefesi ensemi yakarken, kan ter içinde labirentte koşarken ben de oradaydım. Ve o gün bugündür, oradan da hiç geri dönmedim... ■ **EMRE S.**

KİMİLERİ İÇİN BİRKAÇ PİKSELDEN İBARET BİR OYUN, BİR BAŞKASININ HAYATINI DEĞİŞTİREBİLİYOR.

MEDYA

DİZİ // KİTAP // FİLM // MÜZİK

GERÇEK KESİT

2000-2001 gibi keşfettik abimle Gerçek Kesit'i. O yıllarda Bursa'da oturuyorduk ve dizinin ezbere bildiğimiz mekânlarda geçmesi çok ilgimizi çekiyordu. Ama ondan ziyade prodüksiyonun yetersizliğine, senaryo hatalarına, oyunculuklara (özellikle de küçük rollere) gülüp eğlenmek hoşumuza gidiyordu. Sonra nasıl oldu anlamadan ciddi şekilde dizinin bağımlısı olmuşuz.

Diziyi izlemeyenlerin biz takipçilerine yönelttiği soru budur: "Bu dizinin nesini seviyorsunuz?" Şöyle ki; ekibin onca yokluğa (yokluktan doktorların pastane eldiveni giydiği bir diziden bahsediyoruz), ve bin bir zorluğa rağmen aslında güzel bir şeyler yapmak için çabaladığını fark ettiğiniz an diziye karşı silinmeyecek bir sempati ve saygı duymaya başlıyorsunuz, o samimiyet bağımlılık yaratmaya başlıyor. Sarı Bıyık abimizin de dediği gibi, milyon dolarlık pek çok dizi 4 bölümü zor görürken sıfır maddi gücü olan, tamamen özveri ve sevgiyle yapılan bir dizinin 400 bölümü aşabilmesi başarı değildir de nedir?

Sarı Bıyık, Beyaz Çorap, Kaleci Saçlı Adam, Çakma Mükremin, Safinaz, Matkap Rıza, Doğu Alman Gülle Atıcısı derken Ocean's Eleven'i solda sıfır bırakan bir yıldızlar geçididir. Samimidir, içtendir, Bursa aksanıyla "içmeğe" gitmek, sinirlenince hasmının gözünü öldürmektir. Saf sinema aşkıdır. Bu yüzden de değeri bilinmemesine rağmen internetin popülerleşmesiyle hak ettiği fenomen statüsüne ulaşmış, hatta Mart'ta ilk sinema filmi bile yapılmıştır. Hadi bana inanmıyorsunuz, Onur Ünlü'ye de mi inanmıyorsunuz? **EMRE S.**



PİPPİ UZUNÇORAP ASTRID LINDGREN

Şimdi bu Pippi kızıl saçlı, çilli ve koca ayaklı bir kız çocuğudur. İsveç'te ufak bir kasabada, maymunu Mr. Nilsson'la beraber tek başına yaşamaktadır. Korsan olan babası denizlerdedir. Babası kayıp olsa da Pippi her zaman onun döneceğine inanır (seride bir noktada dönüyor da).

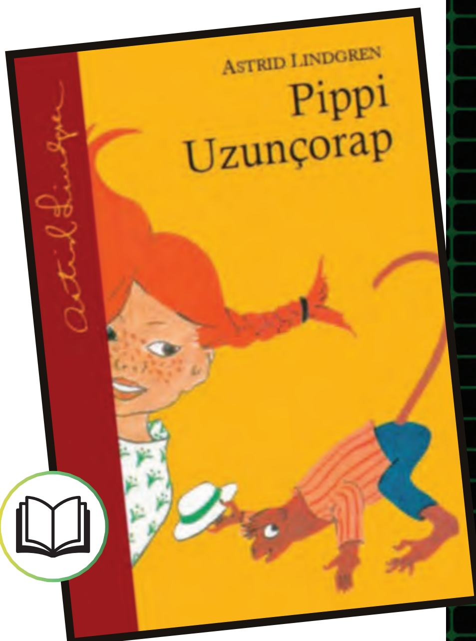
Pippi çok güçlüdür, örneğin tek eliyle bir atı kaldırıp diğer eliyle temizlik yapabilir, iri kıyım sakallı adamları pataklayabilir. Kese kese altını vardır; maddi zorluk da çekmez. Evi düzensiz, hayat tarzı başına buyruktur. Pek tabii bir de çok maceracıdır ve üstüne basarak söylüyorum ki diğer çocuklardan çok farklı bir hayat yaşamaktadır (önemli).

İşte bu başıboşluk, en yakın arkadaşları Tommy ve Annika'nın annesi Bayan Settergren'in gözünde Pippi'yi terbiyesi eksik, eğitimsiz bir çocuk yapar. Onu yetiştirme yurduna yerleştirme çabası yumruklarımızı sıkarak öfkelenmemize neden olur. Ama Pippi kolay lokma değildir; en kötü, başı belaya girdiğinde gücüyle ve altınlarıyla her şeyin üstesinden gelir.

Şimdi Pippi'nin bu üstün özelliklerinden ötürü feminist bir okuma yapmaya kalkmayalım (ben ufakken has arkadaşım gibi görürdüm; bende o dönemler tamamen cinsiyetsiz bir algı yaratmıştı ki bu bağlamda tartışmada yeni bir sayfa açıyor da olabilir). Hülasa Pippi, aslında yetişkinlerin bazı kurallarının ne kadar da saçma olduğunu gözümüze sokar; çocukların çocukluklarını aslında gerektikleri gibi yaşayamadıklarını anlatır ve güya akılselim yetişkinlerin hayata bakışındaki absürtlükleri yüzümüze çarpar. Tommy ve Annika'nın hayatındaki kurallar ve onlara öğretilen ezberler, Pippi tarafından bir bir çiğnenir ve bozulur.

Pippi'yle ilgili en azından benim açımdan öne çıkan bir başka detay da, hayvanlara ve zor durumdaki insanlara karşı her zaman sevecen olmasıdır. Onun bütün derdi budala yetişkinler ve "bully" dediğimiz türdeki ergen irileriyledir.

Pippi, tıpkı kendisini canlandıran kalem gibi yaratıcı, enerjik ve sevilmemesi (Pippi'ye kıl olabilmek cidden zor) imkânsız bir kişilik. **YİĞİT**





GOOD BYE, LENIN

Her yerden bir sürü ödül almış, ben üniversitedeyken bayağı olay olmuştu Good Bye, Lenin. Avrupa sinemasıyla pek alakam olmasa da biraz da mecbur hissettiğim için izlemiş (İletişim Bilimleri Fakültesi), acayip beğenmiştim. Dram-komedi karışımı çok enteresan bir filmdir.

1989'da, Doğu Berlin'de, dibine kadar komünist olan Christiane kalp krizi geçirir ve komaya girer. Komada kaldığı 8 ay sürecinde Berlin Duvarı yıkılır, Doğu Berlin kapitalizme kucak açar. Komadan çıktığında Christiane yatalak, çok kırılgan bir haldedir ve yaşayacağı bir şok ona ölümcül olabilecek bir kalp krizi geçirtebilecektir. Oğlu Alex de Christiane'ın ne olursa olsun gerçeği öğrenmemesini sağlamaya karar verir.

Eh, tahmin edebileceğiniz gibi filmin şahane komedisi de o anda başlar. Eve girerken kıyafetler değiştirilir, rahat tavırlar bir kenara konur, "yoldaşlarımız şunu şunu başardı" şeklinde uydurma muhabbetler döndürülür. E tabii bu kadar kolay olmaz her şey. Tam annesinin penceresinin karşısındaki duvara koca bir Coca-Cola reklamı geldiğinde mesela Alex toparlar birkaç arkadaş "Coca-Cola'nın komünist ürünü olduğunun ortaya çıkmasının yankısı tüm dünyada sürüyor!" tadında uyduruk haberler yapıp annesinin televizyonuna koyar falan. Daha neler neler...

Tabii Good Bye, Lenin'in başına saf bir komedi izlemek için oturmamanızı tavsiye ederim. Kalp kıran bir dram tarafı da var filmin. Bir de elbette komünizmden kapitalizme geçişin sıradan halk açısından nasıl bir şey olduğunu görebilmek için de ideal bir film Good Bye, Lenin. ■ ÖMER





ALAN PARSONS

ON AIR

Şu hayatta gerçekten en anlamlandıramadığım şeylerden biri de The Alan Parsons Project'in veya grup dağıldıktan sonra solo olarak Alan Parsons'ın neden Queen, Pink Floyd, Led Zeppelin gibi "Tier 1" rock grupları arasında sözünün geçmediği, bu kadar arka planda kaldığıdır. Hiç abartmıyorum şarkılarının %90'ını saydığım grupların albümlerine aynen koyun, insanlar bayılır. Alan Parsons deyince varsa yoksa Eye in the Sky ki o şarkı da bence kalan %10'un içinde.

On Air mesela uçak dumanıyla havaya adı yazılası, uzaya gönderilesi, mükemmel bir albümdür. Alan Parsons'ın solo albümlerinin ikincisi On Air. Hoş albümde Parsons'tan daha çok katkısı olanlar var ama orayı karıştırmayalım şimdi (Ian Bairnson "bu albüm Alan Parsons değil Ian Bairnson albümü olacak" dese karşı çıkılmaz yani).

Her bir şarkısı bambaşka güzel, bambaşka değerli On Air'in. Too Close to the Sun'ı inanılmaz severim mesela. Icarus'la ilgili, çok yoğun bir atmosfere sahip bir parça. Tema olarak aslında alakası yok ama gece şehir ışıkları altında dinlerseniz inanılmaz iyi gidiyor. Blown by the Wind ve Brother Up In Heaven göğüs kafesinizi inceltebilecek harika balladlardır. Hoş albüm genel olarak çok hareketli veya Alan Parsons'ın çoğu albümü gibi tuhaflıklar barındıran bir albüm değil; düz bir soft rock albümü On Air. Açıyorsunuz, nasıl akıp gittiğini anlamıyorsunuz. Tekrar tekrar açtıkça şarkıları ezberliyorsunuz. Ve Alan Parsons şarkılarının başka gruplardan daha yüksek seviyelerde yarattığı bir birlikte söyleme arzusu vardır, bir süre sonra bağıra bağıra eşlik ediyorsunuz şarkılara.

Kimi zaman Icarus'tan, kimi zaman Da Vinci'den, kimi zaman uzay yolculuğundan bahseden, hem sözleriyle hem müzik tarzıyla "havadar" bir albüm kısacası On Air. Bahar aylarına yakışan cinsten. Bu arada ilk şarkıda sesi çok açmayın. ■ ÖMER

Oyungezer
SAYI: 126- 2018/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Cengizhan Kervancı, Utku Çakır, Yasin İlgün

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Nisan 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.






CALL OF DUTY
BLACK OPS
REVEAL - 17 MAYIS
ÇIKIŞ - 12 EKİM
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
© 2018 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS, and the shield logo are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are property of their respective owners.
treyarch
ACTIVISION
aralgame